
¡¡PARTICIPA CON NOSOTROS!!
EN LA MARCHA
EL NUEVO PROGRAMA DE TELE 5
Segunda Época-Número 30
EXTRA
136 págs.
350 ptas.
MICRO Manía
Sólo para adictos
Cómo sobrevivir al mundo mágico de LOOM
Todos los secretos de
La Espía que me amó
CANARIAS
CEUTA
Y MELILLA
330 PTAS.
HOBBY PRESS
1990
2
EUROPEAN
VIDEO GAMES
CHAMPIONSHIP
Así fue la final nacional
RAZAS DE NOCHE
Mapa gigante desplegable
ROBOCOP 2
Más fuerte que la ley
The COMPUTER ENTERTAINMENT SHOW
Novedades C.E.S.
Diario de una feria imprescindible

¡HORROR! ¡PELIGRO! ¡ACCION!



BATTLE COMMAND

SOLO TU PUEDES AYUDARLE A QUE ESCAPE DE SUS MULTIPLES Y MONSTRUOSO PERSEGUIDORES

MIDIAN, UNA LEGENDARIA Y OSCURA CIUDAD DONDE SE OLVIDAN LOS PECADOS Y SE HACINAN AQUELLOS QUE HAN PERDIDO TODA ESPERANZA, ES EL UNICO REFUGIO AL QUE PUEDE ACUDIR NUESTRO PROTAGONISTA...BOONE.

ERES EL PRIMERO EN LLAGAR... Y EL ULTIMO EN SALIR

PONTE AL MANDO DE UN TANQUE DE ASALTO "MAULER" Y CONDUCELE A TRAVES DE 16 PELIGROSISIMAS MISIONES. DISPONDRAS DEL ARMAMENTO MAS SOFISTICADO QUE HAYAS PODIDO IMAGINAR, PERO SIN UN BUEN PLAN NO CONSEGUIRAS SOBREVIVIR.





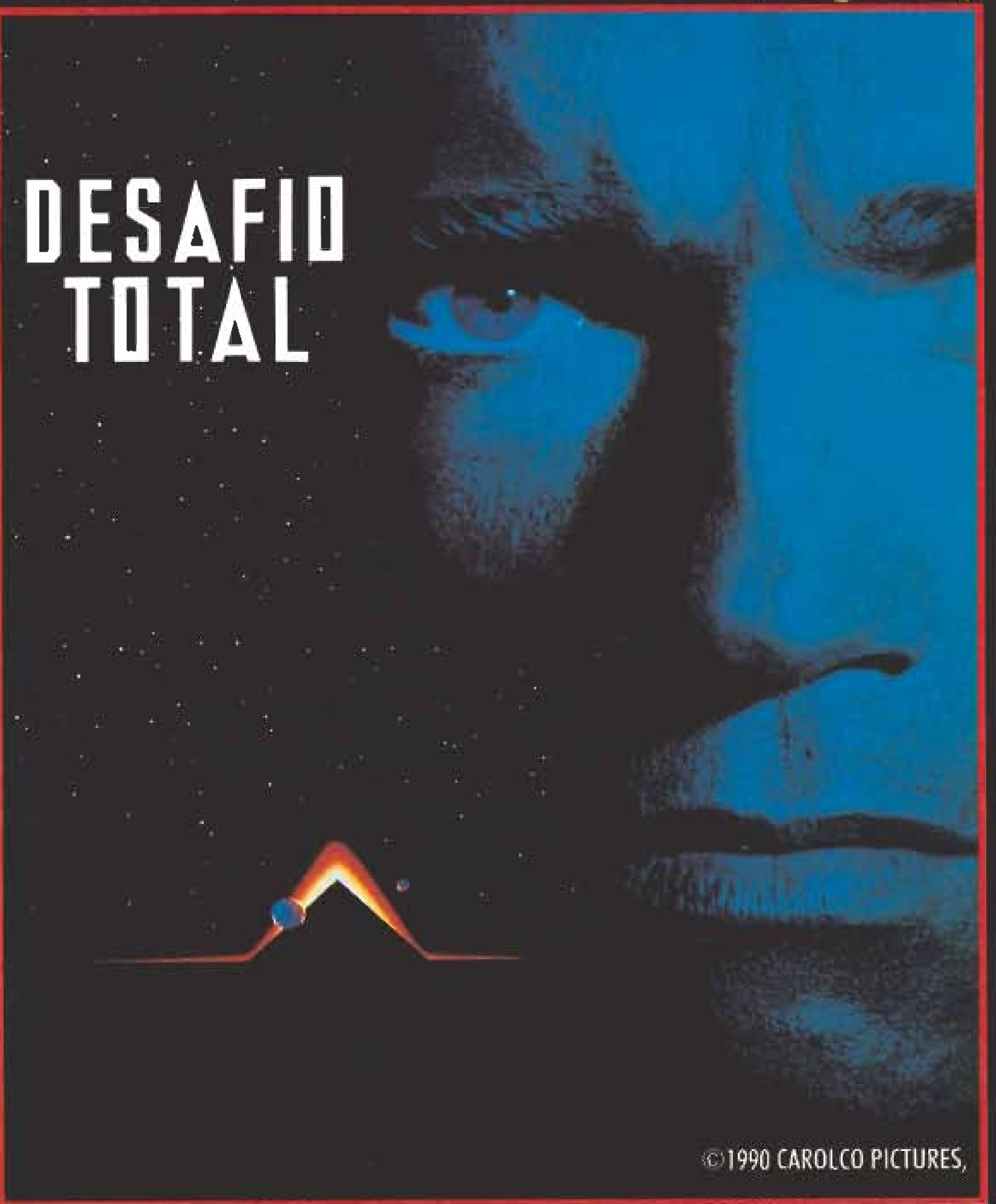
DISTRIBUIDOR
EXCLUSIVO PARA
ESPANA
ERBE SOFTWARE
SERRANO, 240
28016, MADRID

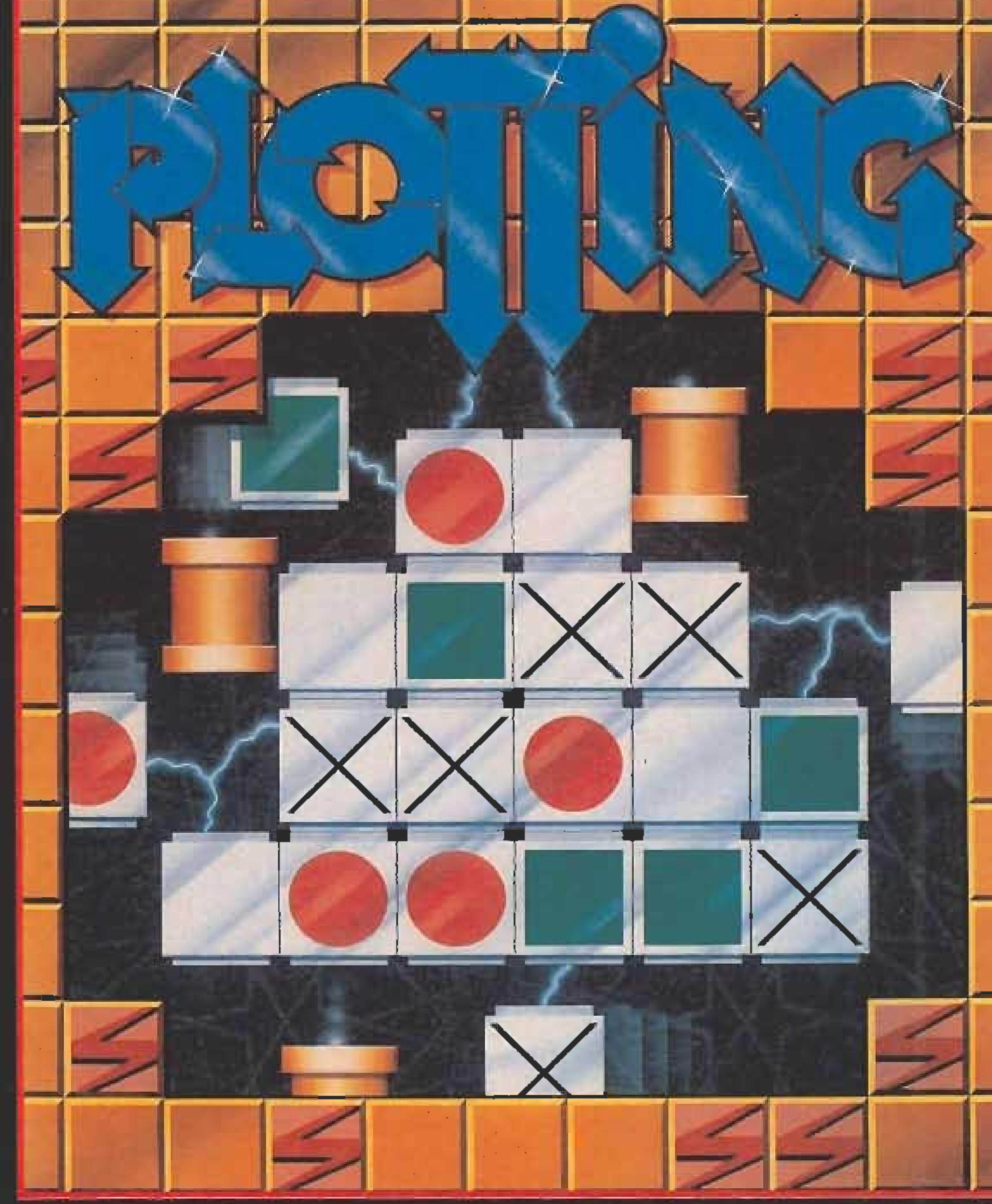




¡EMOCION!

ADICCION





PREPARATE PARA VIVIR UNA ASOMBROSA Y DESAFIANTE ...AVENTURA TOTAL

TODOS NOS HEMOS PREGUNTADO EN ALGUNA OCASION QUIENES SOMOS, PERO NUNCA LAS RESPUESTAS SON TAN DIFICILES DE CONSEGUIR COMO EN EL CASO DE DOUG QUAID QUE DEBE IR A MARTE PARA ENCONTRARLAS.





¡¡ADICCION!!... ES EL NOMBRE DEL JUEGO

EL CONCEPTO ES MUY SIMPLE, CONSTRUIR Y DESTRUIR BLOQUES. ¿TE PARECE FACIL? LO ES, PERO TE PONDRA TAN NERVIOSO QUE NO PODRAS PARAR DE JUGAR. UN MONTON DE PANTALLAS DIFERENTES, UNO O DOS JUGADORES, POSIBILIDAD DE HACER TU PROPIO DISEÑO, Y UN MONTON DE SORPRESAS MAS QUE SERA MEJOR QUE VEAS TU MISMO.





¡SOLO ATARI PODIA CONSEGUIRLO!
LYNX™
EL PRIMER SISTEMA EN EL MUNDO
DE ENTRETENIMIENTO PORTATIL A TODO COLOR
Con tu Lynx podrás disfrutar en cualquier momento y en cualquier lugar, toda la acción que la alta tecnología de ATARI pone en tus manos. Vive sus gráficos a "velocidad luz". Siente el vértigo de la aventura y envuélvete en sus trepidantes efectos de sonido.
LYNX incorpora:
Microprocesador de gráficos de 16 bits.
Pantalla de cristal líquido (LCD) a todo color.
Paleta de 4.096 colores.
Procesador de audio de 32 bits.
Cuatro canales de sonido.
Mandos ergonómicos.
Cable Comlynx™ para jugadores múltiples.
Conexión para auriculares. (opcionales)
* Además incluye tarjeta de los "California Games" (4 apasionantes juegos).
¡LYNX la nueva generación de ATARI...!
...Y para que no te quedes "fuera de juego" ATARI te ofrece más alternativas:
VCS 2600, la consola más vendida de la historia a un precio excepcional.
VCS 7800, con gráficos y sonido más potentes y la ventaja extra de su compatibilidad con la VCS 2600 para que puedas alternar entre los cientos de juegos disponibles en el mercado.
LYNX, VCS 2600 y VCS 7800, tres formas distintas de divertirte ...y son ATARI!!!!
LYNX
VCS 2600
VCS 7800
ATARI®
ALTA TECNOLOGIA AL MEJOR PRECIO.
ORDENADORES ATARI, S.A. Apartado 195. Alcobendas, 28100 Madrid. Telf. (91) 653 50 11



Sólo para adictos

Año VI. Segunda época - N.º 30 - Noviembre 1990 - 350 ptas. (Incluido IVA)

Edita
HOBBY PRESS, S A
Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I Gómez-Centurión
Subdirector General
Andrés Aylagas

Director
Domingo Gómez
Redactora Jefe
Cristina M Fernández
Redacción
José Emilio Barbero
Javier de la Guardia
Juan Carlos García
Diseño
Jesús Caldeiro
Director de Publicidad
Mar Lumbreras
Colaboradores
Toni Verdú
Fernando Herrera
Pedro José Rodríguez
Andrés Palomares
Amador Merchán
Santiago Erice
Diego Gómez
A. Tejero
Rafael Rueda
Secretaria de Redacción
Carmen Santamaría
Fotografía
Miguel Lamana
Dibujos
Pablo Jurado

Director de Administración
José Ángel Jiménez
Director de Marketing
Mar Lumbreras
Departamento de Circulación
Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones
Cristina del Río
María del Mar Calzada
Tel. 734 65 00

Redacción y Publicidad
Carretera de Irún, Km 12,400
28049 Madrid
Tel 734 70 12
Telefax:
Redacción y publicidad 372 08 86
Dirección y Administración 734 82 98

Distribución
Coedis, S.A
Ctra. Nacional II, km 602,5
Molins de Rei (Barcelona)

Imprime
Altamira
Depto. de Fotocomposición
Hobby Press, S A
Fotomecánica
Ibérico

Depósito Legal: M-15 436-1985

Representantes para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay
CIA Española de Ediciones, S A
Juan Madera 1532
1290 Buenos Aires (Argentina)

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información



Controlado por



EN ESTE NÚMERO

«Robocop 2», un policía cibernético que trae por la calle de la amargura a los delincuentes del futuro, junto al más reciente juego de Bond, «La Espía que me amó», la solución al «Loom» de Lucasfilm y la reciente visita que hicimos al C.E.S., comparten la portada de este número.



AMIGA

Robocop 2



AMIGA

Razas de noche

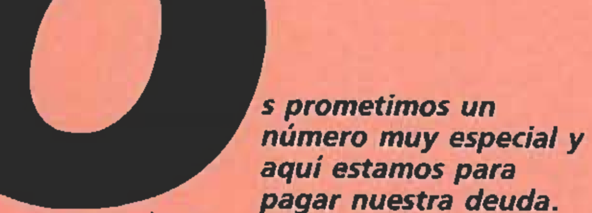
AMIGA

Beast 2



AMIGA

Vaxine



Os prometimos un número muy especial y aquí estamos para pagar nuestra deuda. Hemos intentado buscar la forma de sorprenderos y nada mejor que comenzar teniendo a nuestra disposición 136 páginas, récord, hasta el momento, de espacio informativo en la revista. Esto nos ha permitido desarrollar una idea que llevábamos algún tiempo maquinando, a la espera del momento y el juego adecuado: incluir un desplegable de ocho páginas. En él encontraréis un mapa gigante de «Razas de noche» y la solución de este espectacular y ''monstruoso'' título de Ocean, adaptación de la película del mismo nombre. Ya en los últimos números habéis ido viendo los resultados del nuevo sistema informático desarrollado por la revista para confeccionar los mapas; este mes, siguiendo este mismo sistema, además del mapa ya mencionado, podréis ver con detalle todos los escenarios de «La espía que me amó» y «Soviet», la última producción de Opera. Pero, no siempre los mapas son lo más importante, pensaréis. Completamente de acuerdo, muchas veces la ayuda de los cargadores y un buen artículo es más que suficiente para enfrentarse con garantías de éxito a grandes títulos. Prueba de ello son los amplios análisis que hemos preparado para resolver «Loom» y «Shadow of the Beast II». De promesas y deudas hablábamos hace un momento y para que nada se nos quede en el tintero, hemos reservado un lugar destacado a la final nacional de la competición internacional y un amplio espacio en el que contaros y mostraros todo lo que pudimos ver en el C.E.S., la feria más importante, hoy por hoy, del mundo del videojuego. En riguroso estreno y para que os vayáis haciendo una idea, encontraréis también tres importantes y populares previews: «Robocop 2», «Dick Tracy» y «Días de trueno». El software nacional tampoco ha querido perder comba en la batalla navideña que se avecina y como anticipo os presentamos «Buggy Ranger», la nueva producción de Dinamic y «Sito Pons» y «Carlos Sainz» dos espectaculares fichajes de Zigurat con un planteamiento muy original. También en este número encontraréis dos nuevas secciones dedicadas al mundo de las consolas que avanza cada vez con paso más firme por el accidentado terreno del software de entretenimiento. Para finalizar solamente nos queda formular un deseo: esperamos que el esfuerzo haya merecido la pena, la última palabra la tenéis vosotros. Un saludo.

La redacción.



Sobre la 5.ª marcha

Cuando este número de Micromanía llegue a tus manos, un nuevo programa de Televisión estará en tu pantalla. Se trata de LA 5.ª MARCHA, un revolucionario concepto de programa juvenil, que se emite semanalmente en Tele 5 los domingos a las dos de la tarde. Este programa integra, además de tu actividad preferida, es decir, los videojuegos, toda una serie de complementos como música, entrevistas, deportes, etc., todo ello bajo un punto de vista realmente innovador.

En el marco de un decorado "puro diseño" que simula una discoteca, tendrán lugar toda una serie de actividades diversas: baile, actuaciones en vivo, y lo más importante para nosotros, una competición de videojuegos a nivel nacional en la que todos podéis tener la oportunidad de participar. Giorgio Aressu, profesional de reconocido prestigio en el medio, está al frente de este nuevo espacio y no dudamos que os sorprenderá semanalmente.

Nosotros desde aquí nos haremos eco cada mes de lo que allí suceda y en adelante estas páginas dedicadas a La 5.ª Marcha serán un fiel reflejo de los premios, concursos, actuaciones y todo lo que consideremos de vuestro interés.

En estas mismas páginas se encuentran las bases para tomar parte en tan prometedor programa.

Para participar sólo tienes que recortar el cupón (no valen fotocopias) y enviarlo a Micromanía. Mensualmente, entre todas las cartas recibidas, se seleccionarán 27 personas que serán los participantes de la competición (9 concursantes cada semana).

PATROCINADO POR:





En las fotos pueden verse los espectaculares decorados del programa.

AMIGA, una potente máquina de videojuegos

El ordenador AMIGA de Commodore ha sido el elegido para hacer funcionar, camuflado en el interior de unas cajas que simulan enormes máquinas recreativas, todos los programas con los que se desarrollarán las competiciones. Las razones para esta elección han sido varias, pero fundamentalmente dos: su excepcional calidad gráfica y sonora, —idónea para el medio televisivo— y el hecho de que prácticamente todos los videojuegos actuales estén disponibles en este formato, cosa que no ocurre con otros ordenadores. Así que ya sabéis que, aunque el cuerpo es de maquinón cibernético, el corazón es de AMIGA.

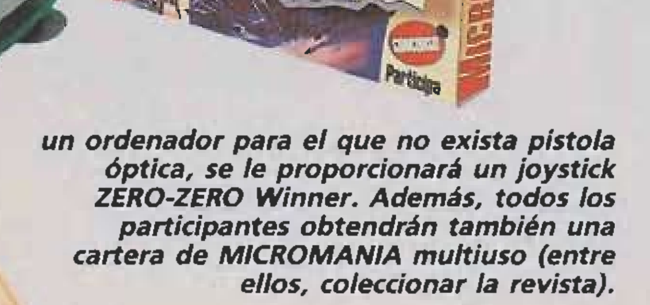




A la hora de cerrar esta edición se ultimaban los preparativos para La 5.ª Marcha.

LOS PREMIOS

Todos los participantes, por el simple hecho de asistir al programa, obtendrán una pistola óptica GUNSTICK de MHT apropiada para su modelo de ordenador. Sólo en el caso de que el participante posea



un ordenador para el que no exista pistola óptica, se le proporcionará un joystick ZERO-ZERO Winner. Además, todos los participantes obtendrán también una cartera de MICROMANIA multiuso (entre ellos, coleccionar la revista).

Los tres ganadores de cada semana (uno de cada Nivel) recibirán, además de los obsequios anteriores, una consola de videojuegos portátil GAME BOY.

Los tres ganadores mensuales (uno de cada Nivel) recibirán, además de los premios anteriores, un vale obsequio de 50.000 pesetas en videojuegos a elegir por los afortunados. Los segundos y terceros clasificados de la final mensual recibirán un premio de consolación consistente en un vale de 15.000 pesetas en videojuegos.



BASES DEL CONCURSO

Todos los espectadores del programa y lectores de la revista que deseen participar en el concurso a partir de ahora deberán enviar, debidamente cumplimentado, cualquiera de los cupones que la revista MICROMANIA publicará mensualmente en la doble página especialmente dedicada al programa **LA 5.ª MARCHA.**

Los resultados de los concursos, los participantes y el desarrollo de todos los acontecimientos relacionados con el programa **LA 5.ª MARCHA** serán reflejados en la doble página mensual que MICROMANIA dedicará al programa.

CONTENIDO DEL CONCURSO

Hemos dividido los videojuegos en los que se puede participar en tres categorías:

Nivel 1: Acción

Comprende todos aquellos videojuegos en los que hay que demostrar una gran capacidad de reflejos y velocidad de respuesta para acometer los más variados desafíos: Por ejemplo, un combate contra los marcianos («Blood Money»), una guerra en Vietnam («Platoon»), eliminar monstruos («Beast II»), etc.

Nivel 2: Habilidad

Son todos aquellos videojuegos cuyo guión o contenido exige del participante una cierta reflexión o estrategia. Son programas del tipo puzzle o colocación de todo tipo de piezas en un límite de tiempo. Por ejemplo: tuberías («Pipemania»), derribo de muros («Arkanoid»), formas geométricas («Vaxine») o cualquier otro objeto que pueda ser ordenado, eliminado, etc.

Nivel 3: Deportivos

Como su propio nombre indica, son todos los videojuegos que simulan algún tipo de actividad deportiva. Por ejemplo: tenis (Emilio Sánchez Vicario), motociclismo («Angel Nieto Pole 500»), fútbol (Emilio Butragueño), etc...

Cada semana, y de forma simultánea, se celebrarán **tres competiciones:** Nivel 1 (Acción), Nivel 2 (Habilidad) y Nivel 3 (Deportivos).

Cada domingo acudirán a participar 9 personas (tres por cada nivel), las cuales tendrán la oportunidad de enfrentarse a un videojuego del nivel elegido por él mismo durante 5 minutos.

Transcurrido el tiempo reglamentado, el juez detendrá la competición y determinará los puntos, porcentaje de juego resuelto, kilómetros recorridos, o cualquier otra circunstancia que permita valorar su actuación objetivamente.

De esta forma, cada semana se obtienen **3 ganadores** (uno por cada Nivel).

Se continuará con esta mecánica durante **3 semanas**, lo que permitirá obtener **3 campeones** de cada nivel. La cuarta semana se enfrentarán los 3 campeones de las semanas anteriores en un mismo nivel para obtener un campeón mensual de cada nivel.

Una vez al mes, es decir, después de 4 semanas, se sustituirán los juegos por otros diferentes manteniendo no obstante el tipo de juego utilizado de forma que los niveles de juego son los mismos en la siguiente fase.

Cualquier circunstancia no contemplada en estas bases será resuelta por la decisión inapelable de los organizadores.

MICRO Manía

CUPON DE PARTICIPACION

Nombre ....

Apellidos ....

Domicilio ....

....

Población ....

Provincia ....

C.P .... Edad ....

Teléfono ....

Modelo de ordenador que tienes ....

Modalidad en que deseas participar:
ACCION (Nivel 1)
HABILIDAD (Nivel 2)
DEPORTIVOS (Nivel 3)

Recorta y envía el cupón a:
MICROMANIA
Hobby Press S.A.
Apartado de Correos 400
28080 Alcobendas (Madrid)

No olvides indicar claramente en una esquina del sobre **«Concurso LA 5.ª MARCHA»** y en cuál de las modalidades existentes (recuerda que son tres) quieres participar. No se admitirán fotocopias de los cupones.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Commodore

LA OFERTA
QUE MENO

Nueva Consola COMMODORE

Un nuevo producto pensado para entretener, con un realismo sorprendente, y adentrarse en el apasionante mundo de los juegos, con una facilidad de manejo y rapidez de respuesta increíble, a un precio que te sorprenderá.
Con joystick y cartucho con cuatro magníficos juegos, auténticos números uno, de regalo.

Superconsola C-64

La consola más vendida en todo el mundo, con la última tecnología incorporada para obtener una mayor velocidad de respuesta, con un realismo gráfico único en su género.
Y, además, con un paquete especialmente diseñado para poder ser transformado en un magnífico ordenador. ¡Pídelo!
Un paso adelante en el mundo de las consolas.
Con joystick y cartucho con cuatro juegos —auténticas novedades— de regalo.

99.900*
MONITOR APARTE

Amiga 500

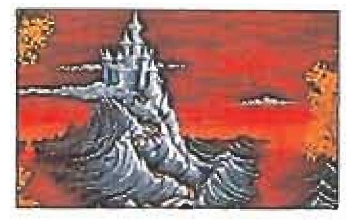
Todo un mundo de Creación y Fantasía hecho realidad con el Amiga 500, la herramienta más útil para despertar la imaginación y potenciar la creatividad.
Ahora, junto con los tres programas más vendidos del mercado (DeLuxe Paint, DeLuxe Vídeo, DeLuxe Music), tres fantásticos juegos que representan la última novedad en el mercado nacional.
¡Todo un paquete de regalo valorado en más de 50.000 ptas.!



* Estos precios no incluyen el 12% IVA.



Endemoniadamente bueno



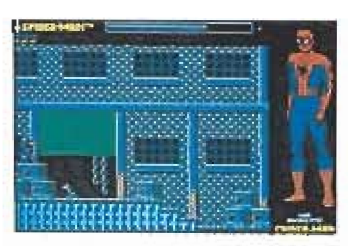


«Wrath of the demon» («La ira de del demonio») es el nombre de una nueva producción que llega a nuestros ordenadores a través de Ready Soft. El juego, que ha sido realizado únicamente para los ordenadores de 16 bits, es una fastuosa aventura compuesta por diferentes fases en el más puro estilo arcade.

A nosotros como protagonistas, nos corresponderá el honor de cumplir el mandato dictado por nuestro soberano de combatir contra las huestes demoniacas que amenazan con destruir por completo nuestro reino.

Con este enclave mágico y medieval lo que se nos ofrece es una auténtica explosión de espectaculares y coloristas gráficos, increíbles «scrolles» y movimientos, y alucinantes efectos sonoros (por lo menos en su versión Amiga). Realmente tendréis que esperar a verlo para poder creerlo...

La vuelta de los superhéroes





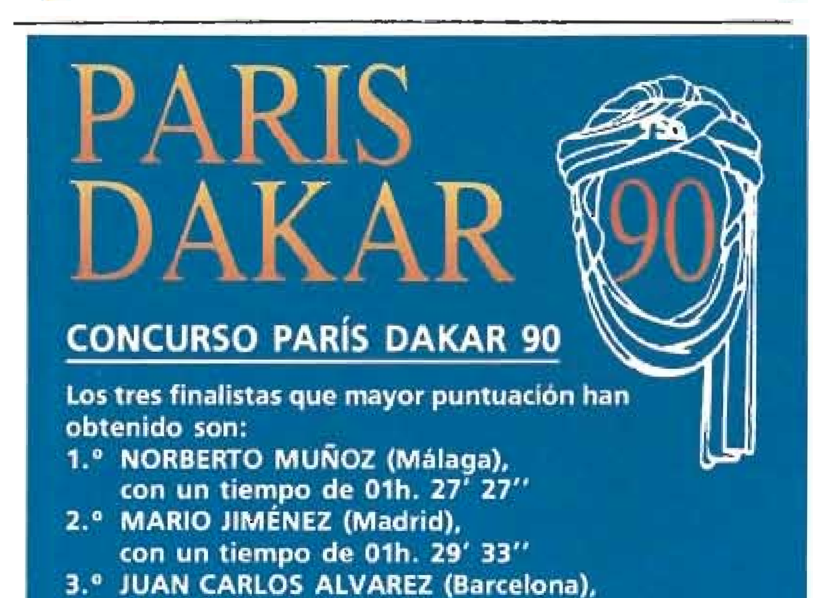
Parece que se vuelven a poner de moda los superhéroes tipo Capitán América, Cuatro Fantásticos o Los Vengadores.

Para reafirmarlo os podemos decir que otro nuevo personaje creado hace ya tiempo por la poderosa maquinaria de la empresa de cómics americana Marvel, va a verse convertido en juego de ordenador.

«Spiderman», que es de quien vamos a hablar, ya fue hace algunos años objeto de un programa para el Spectrum. Si aquella vez el juego fue una aventura conversacional ahora la cosa va de un clásico arcade de plataformas.

Como podéis ver en la foto el valiente vengador tendrá que recorrer los más peligroso lugares para enfrentarse una vez más con sus poderosos enemigos, claro que para un personaje como él, eso supone lo mismo que para ti ir al colegio o a trabajar. Aunque él quizás tenga algo más de riesgo, pero... seguro que ya está acostumbrado.

Empire es quien ha realizado el programa. Saldrá para todos los sistemas de ocho y dieciséis bits.



VAXINE

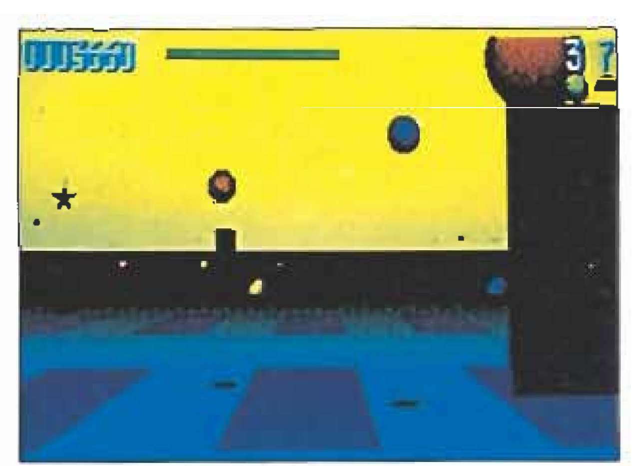
U.S. GOLD | **Disponible: PC, ATARI ST, AMIGA** | **V. Comentada: ATARI ST**

¿Os acordáis de un jueguecito llamado «E-Motion»? Pues el mismo equipo de programación, que creó aquel estupendo y original arcade, es quien ahora vuelve con una nueva creación que nos ha dejado boquiabiertos en la redacción y que seguro a ti también te va a dejar alucinado. Pero, ¿cómo se pueden hacer estas cosas con un ordenador? Que nos lo expliquen, por favor.



ATARI ST.

Si golpeamos una bola con un color equivocado surgirá una estrella que si acertamos nos hará ganar lanzamientos extra.



Atravesando las puertas dimensionales podremos localizar a nuestros enemigos gracias a las pistas.



En inglés vacuna se dice "vaccine" y se pronuncia igual que «Vaxine», que es el nombre de este fantástico juego. Pues bien, vamos a vacunarnos todos contra el aburrimiento. En nuestro cuerpo, que como todos sabéis está formado por miles de millones de células, se libran día a día las más cruentas batallas entre los microorganismos malignos y nuestras defensas. Imaginaros que os podéis hacer pequeñitos y meteros dentro del torrente sanguíneo, como en la película «El Chip Prodigioso», y no estaréis lejos de descubrir cuál es el espectáculo al que nos lleva la última producción de U.S.Gold.

Realizado con una nueva técnica llamada Ray tracing, que permite la creación y el manejo de formas en la pantalla a una velocidad muy superior a los sistemas tradicionales. «Vaxine» nos traslada a un ambiente en el que podemos ver como los microbios dañinos, representados en forma de bolas, se pasean por los decorados como Pedro por su casa. Nuestra misión es destruirlos antes de que se apoderen de nuestro organismo.

Infección total

En el juego existen bolas, que serán microbios y defensas, de tres colores diferentes. Para destruir cada enemigo deberemos golpearle con una defensa que tenga su mismo color. Esta surge como si la hubiéramos lanzado con un cañón y si fallamos botará un rato hasta desaparecer de la vista y, por supuesto, del juego. Como es lógico, sólo tenemos un determinado número de disparos por cada uno de los colores. Para complicar la cosa, cuanto más tardemos mayor número de bolas enemigas aparecerán haciendo cierto el dicho ese de "...se reproducen como microbios".

«Vaxine» es el típico programa en el que no existe un final definido y el juego continúa y continúa hasta que seamos destruidos. Si golpeamos un microbio con un color equivocado surgirá una estrella, si le acertamos con un disparo ganaremos algunos lanzamientos extra, si

CONSEJOS y TRUCOS

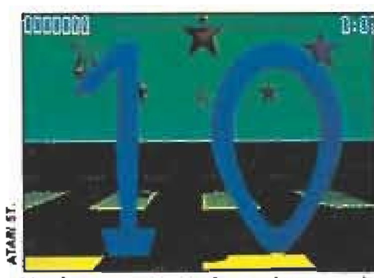
- ***Utiliza a menudo las puertas dimensionales.***
- ***En el manual de instrucciones verás indicado el tipo de sonido con el que el programa señala que algo está ocurriendo. Hazle caso porque te será muy útil.***
- ***No te entretengas con las estrellitas porque si tardas mucho verás como las células malignas se multiplican y...***
- ***¡Cuidado con la velocidad! En nuestra opinión el programa responde mejor si usas el ratón en lugar del joystick.***



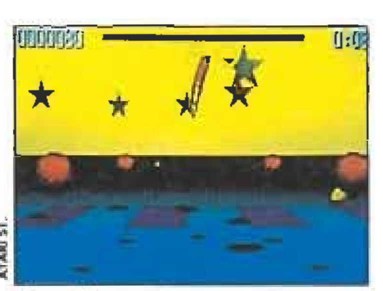
La vacuna contra el aburrimiento

por el contrario fallamos en nuestros cálculos y la estrella desaparece perderemos cinco de nuestras células benignas. El juego acaba cuando nos quedamos sin defensas y esto puede ocurrir de dos maneras distintas: una es que perdamos todos nuestros disparos y la segunda es que los microbios consigan destruir las células que tenemos que proteger; éstas aparecen como bolas incrustadas en el suelo del paisaje. Cuando estamos mucho tiempo sin actuar podremos ver como los malos se unen en poderosos complejos químicos, y se colocan alrededor de alguna de nuestras defensas, al cabo de un momento la habrán transformado en una más de ellos y empezará a producir más y más enemigos.

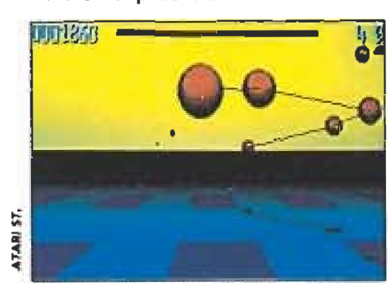
Otros objetos que nos ayudarán en nuestra tarea son las puertas dimensionales que están colocadas estratégicamente a nuestro alrededor. Cuando localicemos una debemos dirigirnos hacia ella e intentar atravesarla: al salir por el otro lado, toda actividad en el organismo quedará detenida, y tendremos un minuto para localizar los problemas. O menos tiempo, porque con el primer disparo que hagamos, también se reanudará el ataque maligno.


ATARI ST.

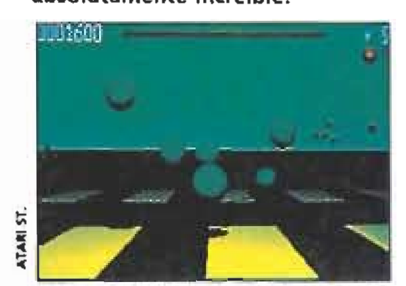
Vaxine es ante todo un juego original y terriblemente adictivo debido a su rápido desarrollo.


ATARI ST.

El scroll tanto de los decorados como de los elementos de pantalla es absolutamente increíble.


ATARI ST.

Sólo puede reprochársele una excesiva dificultad en los primeros momentos que se supera con la práctica.


ATARI ST.

El juego acabará cuando nos quedemos sin disparos o cuando sean destruidas las células que debemos proteger.

Como con sólo este arma sería muy difícil avanzar en el juego, los amables programadores nos han provisto de otro medio de defensa que va a resultar muy útil. Apretando una cierta combinación de teclas vemos como empezamos a disparar un montón de células, poco a poco observamos como se unen entre sí y forman una molécula. Este nuevo integrante de nuestro organismo engaña a los microbios que se acercan a él pensando que es de los suyos encontrándose con la sorpresa de que son inmediatamente destruidos. Claro que también nos podemos encontrar con un problema, y es que este super-arma vale por cinco veces un disparo normal y si lo usamos muy a menudo acabará con nuestros suministros.

Por último, también tenemos un "Radar psíquico" de gran ayuda, que en forma de letras sobre el suelo nos indica la dirección en la que se encuentra la bacteria más cercana, facilitándonos su localización.

Asombrosamente rápido

«Vaxine» es un juego original y extraordinariamente adictivo. Su realización técnica es asombrosa y es uno de esos programas en los que no se ha dejado ningún detalle al azar. Comenzando por la pantalla de presentación, la música y terminando por los efectos especiales, los gráficos o el movimiento, todos y cada uno de los aspectos del juego están llevados hasta el límite. Si algo se le puede reprochar, y en su defensa diremos que nada es perfecto, es que resulta terriblemente difícil. Sobre todo debido a la velocidad que los programadores han sido capaces de imprimir a su desarrollo. Si buscáis un arcade alucinante, casi perfecto, un juego de esos que primero entran por los ojos y que luego, cuando estamos metidos en la historia nos tienen días y días completamente enganchados, rápido, no pierdas tiempo y vacúnate. Si lo dejas para luego puede ser tarde. ■

J. G. V.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		9
Gráficos:		
Originalidad:		

Vencer por K.O.



Opera sigue intentando pegar fuerte con su sello Opera Sports. El nuevo fichaje de estos chicos es un personaje muy conocido entre los aficionados al boxeo: "Poli" Díaz, «El Potro de Vallecas».

Tras los usuales asuntos administrativos y financieros que tuvieron lugar en la sede de Opera Soft, todos, junto a la futura nueva estrella del mundo del videojuego se dirigieron a un lugar de la sierra madrileña para que el campeón europeo de los pesos ligeros les enseñara alguno de los golpes que le han dado fama internacional.

En la foto podéis observar el potente gancho que Poli lanzó hacia la cara de José Antonio Morales. Como la cosa iba entre caballeros, el luchador, controló la potencia de sus golpes y todos respiraron aliviados, sino, con toda seguridad, los muchachos de esta compañía española hubieran quedado bastante sonados. Finalmente, el combate se decidió a los puntos y nadie dudó, ni siquiera un instante, quién sería el vencedor.

Pues ya sabéis, si queréis convertiros en unos ases del boxeo sin recibir un solo golpe, y además tenéis en vuestra casa un ordenador Spectrum, Amstrad, Msx o Pc podréis convertir vuestra habitación en un ring donde emular a los grandes de este violento, pero no por ello menos espectacular, deporte. Desde estas líneas toda la suerte del mundo para Poli y Opera Sports.

COKTEL VISION

Apuesta por el software francés


Jerome Gastaldi y Muriel Tramis presentaron sus nuevos títulos.

La compañía francesa Coktel Vision se ha ganado por derecho propio un lugar destacado en el panorama del software mundial. Juegos como «El libro de la selva», «Asterix y el caldero mágico» o «París-Dakar», junto a los programas educativos editados, así lo prueban. Hace unos días, aprovechando una reciente visita a nuestro país de dos representantes de la compañía, pudimos ver de cerca cuáles serán sus próximos lanzamientos.

Jerome Gastaldi, director comercial de Coktel Vision y Muriel Tramis, encargada de concebir y diseñar muchos de los programas editados por la compañía, han recorrido, durante el último mes, en una apretada agenda, gran parte de Europa visitando a sus distribuidores. Su aterrizaje en España les llevó hasta la sede central de System 4, donde pudimos charlar con ellos y conocer muchos detalles acerca de sus juegos más inminentes.

Aunque es muy probable que muchos de vosotros hayáis seguido de cerca la trayectoria de esta prestigiosa compañía francesa, os recordamos que su producción se engloba en dos sellos diferentes: Tomahawk, bajo el que se editan exclusivamente juegos y Coktel Vision, para programas educativos, que aunque cuentan con gran parte de elementos lúdicos no es sólo entretener su objetivo.

Tomahawk, en esta ocasión, se ha llevado la palma en cuanto a número de títulos presentados. «Cougar Force», «Galactic Empire» y «Geisha», siguen líneas muy diferentes pero en una primera aproximación dejan entrever la calidad a la que nos tiene acostumbrada la compañía. Detengámonos por un momento en cada uno de ellos.

«Cougar Force» fue presentado con especial entusiasmo por Jerome Gastaldi, ya que en él se han aglutinado los años de experiencia de la compañía para diseñar un juego que contenga muy variados elementos. El argumento del programa nos permite adoptar el papel de un super agente, perteneciente a una organización que somete a sus hombres a un duro entrenamiento. Este planteamiento da vida a un juego que cuenta con ocho niveles en el que gran parte de la acción tiene el desarrollo de un programa de lucha. Nuestro superhéroe tras llegar a una isla tomada por una peligrosa organización criminal que ha hecho de la tecnología su mejor arma, es capturado y su objetivo será escapar de allí. Además de trepidantes escenas de lucha nuestro protagonista se verá envuelto en una gran aventura en la que deberá pilotar, por poner un ejemplo, barcos, hovercrafts o motos, con un tratamiento gráfico tridimensional muy interesante. «Cougar Force» será editado para Atari St, Amiga, Pc y cartucho de Amstrad.

«Galactic Empire», se aleja completamente del concepto de arcade, para llevarnos a un mundo cercano a los juegos de role. El programa ha sido convertido desde el juego de tablero del mismo nombre, basado a su vez en cinco libros publicados por Robert Laffont. El juego tiene lugar en un lejano planeta llamado Ether, —habitado por increíbles especies animales inteligentes, resultado de varios años de mutaciones—, en el que se ha desencadenado una inexplicable Guerra civil. Nuestro protagonista es enviado allí para averiguar qué ha ocurrido. Como es norma en la compañía en Atari, Amiga y Pc.

Cambiamos de tercio para centrarnos en un peculiar título en la línea de aventuras eróticas iniciada con «Enmanuelle». «Geisha» tiene París como escenario. En el juego adoptamos el papel de amantes de una "trabajadora del amor", cuya fama ha llegado a los oidos de uno de los jefes de la mafia japonesa. Napadami, que así se llama el peligroso malvado, planea contruir un ejército de androides femeninos cuyo único arma será ser objetos de placer. En su afán por la perfección la bella amiga de nuestro protagonista es el mejor prototipo, por lo que ha planeado secuestrarla. En el juego se entremezclan mil elementos eróticos con desarrollos muy diferentes; desde escenas especialmente "subidas de tono" y muy realistas, a juegos de naipes, con elementos propios de las aventuras por iconos —el control del juego se realiza generalmente con el ratón accediendo a las diferentes ventanas—, todo ello aderezado con muchas gotas de humor. «Geisha» estará disponible en Atari, Amiga y Pc.

Para finalizar revisamos «Babayaga». Inspirado en la tradición de los cuentos rusos, el objetivo de nuestro protagonista, —que podrá ser definido previamente por el jugador: sexo, color de pelo, edad, etc.—, es encontrar un objeto mágico que ha sido robado para salvar a su rey. Siguiendo el carácter marcadamente didáctico de los programas educativos de Coktel Vision, el jugador podrá también escoger su lugar de nacimiento, así como el nivel de vida de su familia, para comprender las estructuras sociales y recorrer los variados escenarios, que conforman las cuatrocientas historias que pueden ser generadas. El programa será desarrollado para Atari, Amiga y Pc.

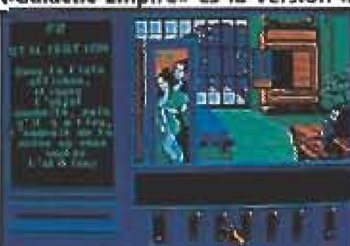
Como habéis podido ver este año Coktel Vision ha decidido apostar por la variedad. Programas muy diferentes, dirigidos a un variado público que dentro de muy poco os presentaremos con más profundidad. ■

C.F.A.


«Cougar Force» incorpora elementos de varios tipos de juegos.



«Galactic Empire» es la versión informática de un juego de role.



«Geisha» ha sido denominado por sus autores como una aventura erótica.



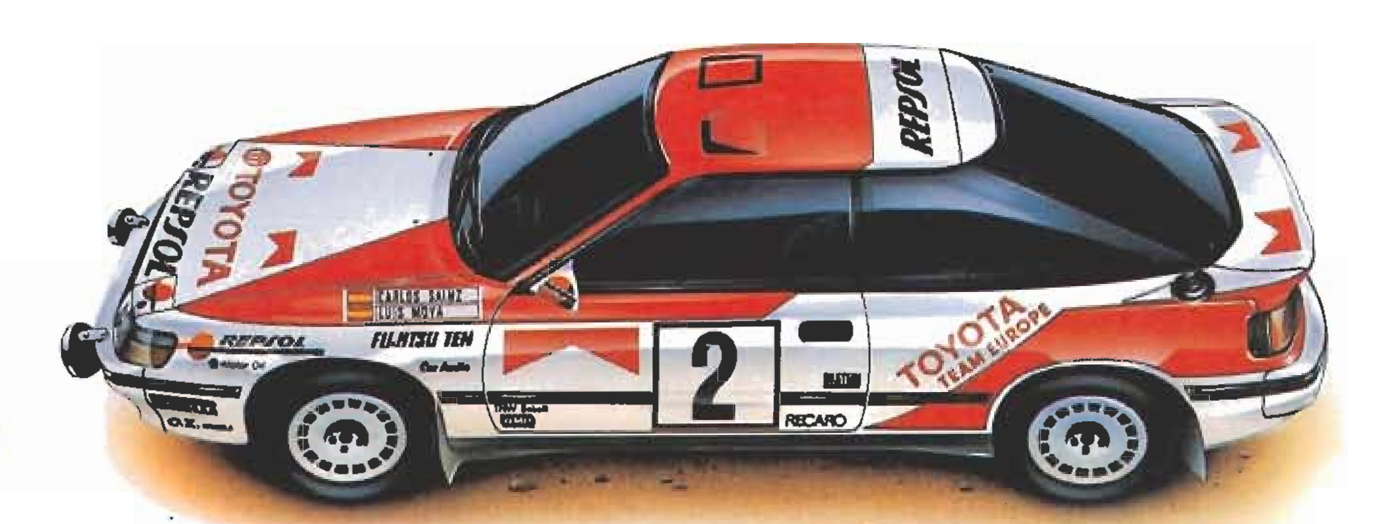
«Babayaga» es un nuevo programa educativo muy interesante.

¡¡CAMPEÓN!!



¡EL PILOTO!





Toyota Celica Turbo 4 WD

Motor: tipo: 4 cilindros, 16 válvulas.
Cilindrada: 1988 c.c.
Potencia: 265 CV a 6.800 r.p.m.
Compresión: 8,5:1.
Alimentación: Inyección EFI.
Par máximo: 32,5 kgm/3.600 r.p.m.
Aceleración: De 0 a 100 km/h en 4 segundos.



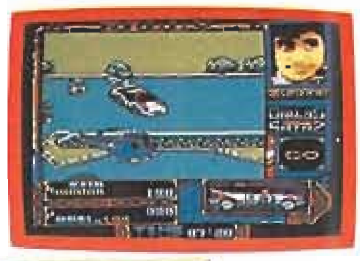
Neumáticos: Específicos para cada tramo y sus condiciones.
Rueda y llanta: Tierra: 185/70 x 15'' SG 90. 205/65 x 15'' SG 90 + 35 Asfalto: 245/620 x 16''
Frenos: Discos ventilados.
Suspensión: Tipo McPherson con amortiguadores Bilstein.
Tracción: 4 ruedas motrices.











CARLOS SAINZ

CAMPEONATO DEL MUNDO DE RALLYES

¡TU JUEGO!

Entra de lleno en el Mundial de Rallyes de la mano de nuestro campeonísimo Carlos Sainz. Montecarlo, 1.000 Lagos, San Remo... Tramos de tierra, asfalto y nieve. Posibilidad de elegir neumáticos, suspensiones; asistencias mecánicas entre tramo y tramo; las notas completas de un tramo firmadas por Carlos Sainz, para ayudarte a marcar las etapas sucesivas. El más ambicioso simulador de pilotaje en Rallyes creado hasta la fecha. Spectrum, Amstrad, Msx, PC compatibles y muy pronto Atari ST y Amiga.



ZIGURAT SOFTWARE S.A. Av. Betanzos, 85 est. 2. 28034 Madrid. Tf. (91) 739 30 23. Distribuidores y tiendas: ERBE S.A. C/ Serrano, 240. 28016 Madrid. Tf. (91) 458 16 58.



Patrocinado por Commodore

El pasado día 29 de Septiembre los salones de un conocido hotel madrileño se vistieron de gala para recibir la que, hoy por hoy, es la más importante competición de videojuegos, el European Video-Games Championship. Tras unas intensas horas de incertidumbre en las que los veinte participantes nos tuvieron con el corazón en un puño, el equipo nacional quedó formado y listo para plantar dura batalla en París.



El equipo nacional al completo junto a Domingo Gómez, nuestro director y Carmen Baile, en representación de Commodore.



Juan J. Ortega, compitió en Amiga, alcanzando la máxima puntuación.



Luis M. Corral Pérez, tras una reñida final con el «Turrican», se llevó el gato al agua en Spectrum.



Alberto Sánchez con el «Pipemania» nos demostró su dominio.

Faltaban todavía bastantes minutos para que se cumpliera la hora exacta fijada para el comienzo de la gran final y a las puertas del salón destinado a la competición ya se agolpaban, impacientes, tanto los participantes en el evento, como el nutrido grupo de acompañantes y curiosos que tampoco quisieron perderse el transcurso y desenlace de la confrontación.

En el interior del salón, los miembros del equipo de Micromanía nos afanábamos en comprobar que todo estaba punto y, ¡milagro! una vez más el señor Murphy decidió tomarse vacaciones aquel fin de semana y sorprendentemente todos los ordenadores, joysticks, juegos, cables y conexiones funcionaron correctamente desde el primer momento.

Por fin la esperada hora llegó, las puertas se abrieron y no sin algún traspiés o empujón fortuito —debidos, sin duda, a la ansiedad y a la tensión del momento— los asistentes tomaron posiciones en la sala.

Comienzo de un desafío total

Aunque el número de personas en la sala era bastante elevado, resultaba fácil adivinar cuáles, entre todos ellos, eran los veinte elegidos para tomar parte en la competición. Los gestos de angustia, los continuos paseos de un lado a otro de la sala, esas manos incapaces de estarse quietas, ni tan siquiera en los bolsillos, les delataban.

No tuvieron que esperar mucho. Tras el oportuno recibimiento y la explicación del sistema de concurso, a cargo de Domingo Gómez, nuestro director, los primeros cinco participantes de cada sistema —Spectrum, Amstrad, Consola Sega, Commodore Amiga y Pc— fueron reclamados para tomar su puesto y dar así inicio a la fase nacional de la competición.

Al ser menor el número de concursantes que el que tomara parte la pasada edición —ya sabéis que el sistema de elección ha sido diferente— se decidió hacer uso de un sistema de juego que, a juicio de asistentes y participantes resultó, tal vez, más justo que el empleado el pasado año: cada jugador dispondría de tres turnos, de tres minutos cada uno, para conseguir obtener la mejor puntuación que le fuera posible, además de dos minutos iniciales de prueba antes de comenzar la competición. Al final de los tres turnos estipulados, el jugador que mayor puntuación hubiese logrado sería el respectivo campeón nacional de cada sistema.

Sonrisas, lágrimas... y muchos nervios

Una vez más hubo de todo en el desarrollo de la competición. Desde el que no se acababa de acoplar con el joystick y se lamentaba por no haber traído el suyo, a quien se quejaba hasta del más mínimo pormenor respecto al sistema de participación, etc. Los nervios empezaban a no perdonar. Los rostros de los participantes no lo ocultaban y cada vez que su turno llegaba la expresión les cambiaba, a la par que los acelerados latidos de su corazón eran casi audible, a pesar del increíble barullo formado entre los espectadores y el canto a coro de los cinco ordenadores, entre los cuales, sin duda, el Amiga se llevó la palma de ruidoso.

La gota que colmó el vaso de la tensión fue el hecho de que entre ronda y ronda se hiciese un pequeño descanso para informar a partipantes y público del estado de la competición. A pesar de que alguno tal vez hubiera preferido taparse los oídos, los participantes estuvieron en todo momento informados de cuál era la puntuación a batir y de quién se hallaba en cabeza en cada momento.

Y al final ganaron los mejores

No podía ser de otra manera. Veinte fueron los participantes y veinte hubieran merecido ser campeones, pero la competición es así y sólo cinco podían ganar. Esta es la lista completa de los que tomaron parte en cada sistema junto con sus mejores puntuaciones.

SPECTRUM	
Roberto Sarsa Sarsa. 16 años. Zaragoza	**1.710 ptos.**
Roberto Cavero Caballero. 13 años. Zaragoza	**1.530 ptos.**
Fernando Sarsa Lázaro. 14 años. Zaragoza	**1.550 ptos.**
Luis M. Corral Pérez. 16 años. Alava	**1.710 ptos.**

AMIGA	
Juan J. Ortega Arcario. 19 años. Málaga	**139.800 ptos.**
David Ubeda Granollers. 19 años. Barcelona	**121.425 ptos.**
José M. Martínez López. 17 años. Granada	**81.850 ptos.**
Jaime Tribaldos Velázquez. 15 años. Madrid	**113.250 ptos.**

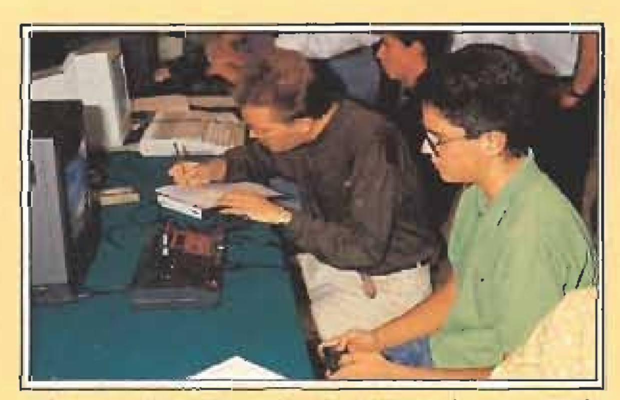
CONSOLA SEGA	
Miguel A. Clemente Oviedo. 14 años. Valencia	**27'5 ptos.**
César Abad Villacañas. 20 años. Madrid	**17 ptos.**
Oscar Cuanca Hurtado. 17 años. Madrid	**15'5 ptos.**
José M. Martínez Albert. 15 años. Valencia	**10 ptos.**

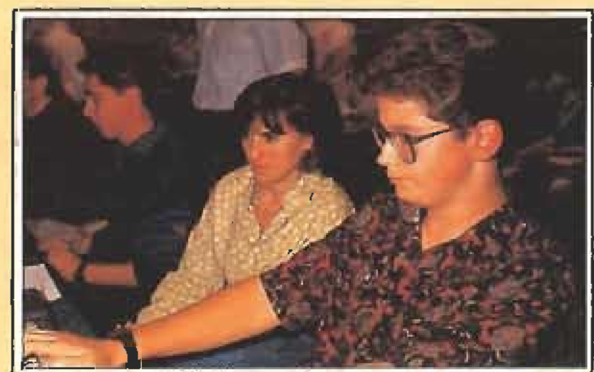
PC	
Alberto Sánchez Magdaleno. 16 años. Madrid	**23.550 ptos.**
José E. Alvarez Martín. 14 años. Madrid	**23.450 ptos.**
José M. Pavón Núñez. 16 años. Jaén	**17.200 ptos.**
Blas Torregrosa García. 20 años. León	**0 ptos.**

AMSTRAD CPC	
Oscar Lucas Contreras. 18 años. Valencia	**1.060 ptos.**
Javier Corzo Gutiérrez. 14 años. Badajoz	**900 ptos.**
José A. Sanz Merino. 14 años. Madrid	**1.190 ptos.**
Pedro Aliaga Martínez. 17 años. Murcia	**no asistió**

Ya se ha celebrado la fase nacional

ESPAÑA ya tiene su equipo


Miguel A. Clemente pese a no disponer de una consola Sega es todo un hacha en el «Golden Axe».


José A. Sanz Merino, puso la nota seria participando en el Amstrad con «Sirwood». Profesionalidad ante todo.

Como véis en Spectrum se registró un empate a puntos entre Roberto Sarsa y Luis Manuel Corral, que hizo preciso buscar un sistema de desempate.

Pero los hados se empeñaron en complicar las cosas, y sólo tras llegar a un tercer enfrentamiento entre ambos, y cuando los dos jugadores estaban ya a punto de sucumbir a causa de la angustia acumulada, Luis Manuel consiguió superar ligeramente a su rival haciéndose así con su ansiado puesto dentro del equipo nacional.

Éste quedó definitivamente compuesto por los siguientes cinco participantes:
—Luis M. Corral Pérez.
—Juan J. Ortega Arcario.
—Miguel A. Clemente Oviedo.
—Alberto Sánchez Magdaleno.
—José A. Sanz Moreno.


Roberto Sarsa estuvo a punto de convertirse en miembro del equipo nacional.


Los asistentes en los últimos momentos no pudieron resistir la tentación de observar de cerca cómo se desarrollaba cada partida.

***LAMENTABLE** el espantoso ridículo cosechado por alguno de los miembros de esta antiguamente prestigiosa redacción que, a puerta cerrada y tras concluir el evento, se sometieron a los tres minutos reglamentarios de competición. No vamos a entrar a detallar nombres y puntuaciones, pero desde luego París tendrá que esperar para ellos.*

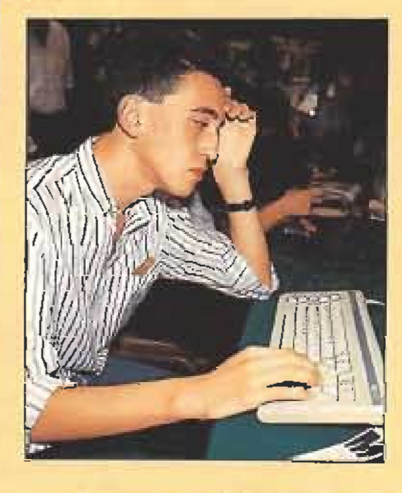
***FORMIDABLE** una vez más la admirable entrega de todos los participantes, y el excelente comportamiento del resto de los asistentes que no pararon de animarles. Más que una competición aquello fue una reunión de amigos en la que todos lo pasamos increíblemente bien.*

***DESEABLE** es, sin duda, que este año nuestros gloriosos guerreros del joystick cosechen mejor resultado que en la pasada edición. La honra siempre quedará a salvo, ¡pero hay que ir a por todas! ¡Suerte campeones!*

CURIOSIDADES



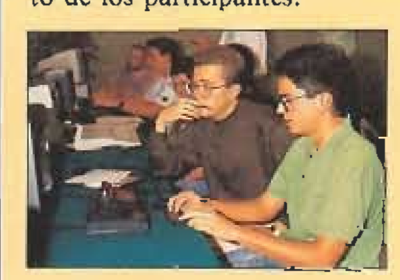
—José A. Sanz Merino demostró tener hielo en las venas. Su tranquilidad e impasibilidad asombró a propios y extraños, y sólo cuando se confirmó su victoria pudimos observar un cambio apreciable en su rostro. El contrapunto lo puso su progenitor... todo un manojo de nervios. No paró ni un momento en su intento de animarle, tranquilizarle y aconsejarle. Si señor, ¡eso es todo un padrazo!



—El bueno de Blas Torregrosa pasó algunas de las peores horas de su vida, pero su entereza y fuerza de voluntad merecieron sin duda un premio especial.

Un lamentable error hizo que Blas no recibiera a tiempo su juego «Pipemania» y por tanto las tres partidas que allí disputó fueron también las tres primeras en las que se encaraba con el juego ¡No te preocupes por tus tres ceros consecutivos, para nosotros fueron tres dieces a la entrega y al pundonor!

Pedro Aliaga nos jugó una mala pasada y no compareció a la competición de Amstrad CPC. Sin embargo ésta no quedó ni mucho menos deslucida gracias a la total entrega del resto de los participantes.



—Miguel Angel Clemente, campeón de la consola Sega, nos dejó literalmente boquiabiertos tras casi duplicar en puntuación al resto de sus rivales y sobre todo tras afirmar, casi sin darle importancia, «que teniendo en cuenta que él había entrenado en un Amstrad en lugar de en una Sega no se le había dado mal del todo» ¡Cielo santo, si llega a entrenar en la consola se nos acaba el juego en tres minutos!



—David Ubeda puso el toque «rockero» a la competición. También fue el que más marcha llevaba y el que más se enfadaba con los malditos alienígenas del «Battle Squadron». Lamentablemente sus amenazas no amedrentaron a sus enemigos informáticos y tuvo que conformase con lograr la segunda mejor puntuación en Amiga.



—Luis Manuel Corral al final consiguió llevarse el gato al agua, pero llegado el tercer desempate nuestro campeón era un auténtico poema, llevándose las manos a la cabeza y levantando la vista al cielo mientras rezaba todo lo que sabía.



—Lamentable que una vez más se nos agasajara mediante el método del canapé fugaz. Los redactores de la revista decidimos por unanimidad, que tras no conseguir probarlos por segundo año consecutivo, dedicaremos, al menos, un día a la semana a entrenarnos en la caza del canapé ¡Estáis avisados, el año que viene no podréis con nosotros!



—Carmen Baile, que acudió a la final en representación del patrocinador del evento, Commodore, intentó también hacer sus pinitos con el «Pipemania». Aunque nos demostró con creces que el videojuego no es precisamente lo suyo, se ganó un premio a la simpatía y por qué no decirlo... a la belleza.

FLASH

Apostando fuerte

G.L.L. la compañía española de más reciente creación, no contenta con realizar sus propios juegos también se han lanzado a distribuir los productos de una empresa inglesa llamada Hi-Tec Software Ltd. Los primeros programas que pronto podréis ver en las tiendas van a ser conversiones de algunos personajes de dibujos animados que los archiconocidos William Hanna y Joseph Barbera han hecho populares gracias a la pequeña pantalla.

Al grito de: ¡Contra el mal, la Hormiga Atómica! el



pequeño y valiente insecto tendrá que desactivar un montón de bombas, que, escondidas en los edificios, amenazan con destruir la ciudad. El juego se llama «Atom Ant» y promete ser bastante divertido.

Otro personaje de más reciente creación en Hanna-Barbera es el perro karateka llamado «Hong Kong Phooey». En el juego, que llevará el mismo nombre que el dibujo animado, tendremos que ayudar al can justiciero a encontrar a su enemigo «El Barón», oculto en los almacenes que hay en los muelles de la ciudad.

También podremos ver entre otros: «Yogi's Great Escape» y «Ruff y Reddy in the Space Adventure».

SOLUCION
CONCURSO
REGRESO AL FUTURO II

Según el sorteo realizado ante notario del concurso «Regreso al Futuro II», estos son los 25 ganadores de una cinta de vídeo de la película.

JUAN ANTONIO MORENO (MALAGA)
YOLANDA BOFARULL (TARRAGONA)
RICARDO ARRANZ (MADRID)
RAUL DIAZ-ALEJO (MADRID)
ALVARO LAURA (BURGOS)
MIGUEL ANGEL ALVAREZ (MADRID)
ASIER AYUELA (ALAVA)
OSCAR GARCIA (MADRID)
MARTIN SEBASTIAN (BARCELONA)
DAVID PALOP (VALENCIA)
DAVID DEL BOSQUE (BARCELONA)
IGNACIO PEREZ (CADIZ)
SERGIO MATEO (BARCELONA)
PEDRO LUIS ORDOÑEZ (CADIZ)
PEDRO MILLAR (CADIZ)
LUIS M.PEREZ (LAS PALMAS)
RUBEN ARBELO (LAS PALMAS)
JOSE L.VICENTE (SALAMANCA)
CARLOS IGLESIAS (MADRID)
CARLOS MARADO (MADRID)
JACOBO MARTINEZ (VALENCIA)
HILARIO J.VIDONDO (PAMPLONA)
MIGUEL MARTINEZ (ALBACETE)
AGUSTIN GUIJARRO (VALENCIA)
JESUS ANGULO (PONTEVEDRA)

Juegos de AJEDREZ

INFORME

Las posibilidades gráficas de los ordenadores domésticos, unidas a su elevada velocidad de cálculo, han convertido a dichas máquinas en los entornos ideales para dar vida a todos los elementos que intervienen en el juego del ajedrez. No es de extrañar por tanto que, prácticamente desde los inicios de la industria de los videojuegos, hayan ido apareciendo programas de este tipo, evolucionando a medida que mejoraba la potencia de las máquinas hasta llegar a ofrecer en la actualidad una serie de características que pueden satisfacer a los jugadores más exigentes.

Aunque siempre han existido y existirán máquinas de tamaño reducido creadas exclusivamente para jugar al ajedrez, lo cierto es que los ordenadores personales ofrecen numerosas ventajas al jugador medio de las que carecen dichas máquinas. La representación gráfica del tablero en el monitor evita tener que manejar (y perder) las piezas, comunicando el jugador al ordenador el movimiento que desea realizar mediante el teclado o el ratón. Mientras que en los pioneros del género la jugada deseada debía ser introducida mediante la clásica pero incómoda notación algebraica y la representación del tablero y sus piezas resultaba bastante pobre y esquemática, en los programas modernos el jugador se limita a apuntar la pieza deseada con el ratón y moverla cómodamente a través de un tablero habitualmente en tres dimensiones.

Todos los programas del género, incluso los más antiguos, ofrecen la posibilidad de escoger el nivel de juego de la máquina. Los programas de ajedrez están basados en complejos algoritmos según los cuales la máquina revisa secuencialmente las jugadas posibles asignándoles una puntuación en función de su eficacia, deteniéndose únicamente cuando finaliza el tiempo asignado para cálculos, momento en el que escoge la jugada con mejor puntuación y la ejecuta. En niveles bajos de juego el ordenador tiene poco tiempo para pensar, por lo que la jugada realizada generalmente dista mucho de ser la mejor posible, ya que se trata únicamente de la mejor entre las que ha podido estudiar en dicho tiempo. En los niveles más altos, generalmente empleados en partidas por correspondencia, el ordenador puede pasarse horas enteras para decidir su movimiento.



PC

Cyrus is chess II combina las numerosas opciones de la primera parte con una nueva perspectiva tridimensional.



AMIGA

«Battlechess» pese a no tener un gran nivel de juego, es el más espectacular por sus gráficos.

También están presentes en todos los programas de calidad opciones para salvar, en cinta o disco, la situación actual de la partida para cargarla más adelante. No tan frecuente es la posibilidad de obtener información por impresora, sea una lista en notación algebraica de todos los movimientos o una representación gráfica del estado del tablero en un momento dado.

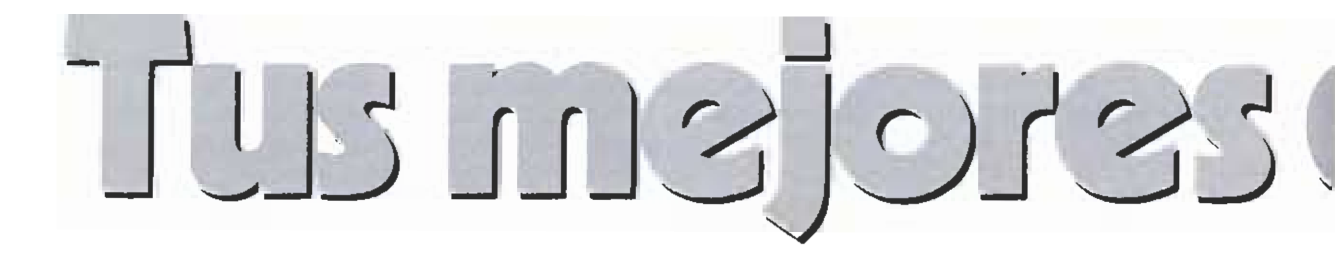
Prácticamene la totalidad de los programas analizados permiten iniciar una partida no desde la posición inicial habitual de las piezas sino desde una posición resultante de movimientos anteriores, lo que nos permite estudiar con detalle las situaciones publicadas en libros y revistas (este proceso resulta mucho más cómodo si podemos situar las piezas con los cursores o el ratón, en lugar de tener que recurrir a proporcionar las coordenadas de cada pieza). Algunos de los programas más potentes combinan esta posibilidad con la capacidad de resolución de problemas, opción con la cual el programa es capaz de encontrar un mate en pocas jugadas si tenemos la paciencia de esperar horas e incluso días.

Si no queremos que el ordenador comience a jugar siempre de la misma manera (si lo hace con blancas) o reaccione del mismo modo a nuestros movimientos, es preciso que posea una extensa biblioteca de aperturas. Los primeros programas almacenados en cinta, obligados a mantener en memoria todo el código del programa en sí y los datos de las aperturas, no tenían más remedio que sacrificar sus bibliotecas ante la reducida memoria disponible. Con la llegada de ordenadores con mayor capacidad de memoria dotados además de unidades de disco, se ha podido mejorar este particular y crear programas capaces de escoger su movimiento prácticamente con la misma libertad con que lo haría un ser humano.

Otras opciones de menor importancia complementan a las anteriores para mejorar la potencia de estos programas. Casi todos pueden aconsejar al jugador el mejor movimiento posible, permiten volver atrás después de una acción con consecuencias negativas (ganar una partida rectificando los movimientos erróneos no es una forma muy honesta de vencer al ordenador) e incluso pueden hacer que el ordenador juegue contra sí mismo. En muchos de ellos es posible cambiar la orientación del teclado, los colores de las piezas y las casillas y otras cuestiones de índole puramente visual que entran dentro del gusto personal.

Los primeros juegos

Los programas que vamos a analizar en este capítulo poseen una serie de características comunes. Todos ellos han sido creados para ordenadores de





ocho bits y, al ser presentados en cassette, son completamente residentes en memoria. Todos ellos emplean una representación gráfica tradicional del tablero (es decir, en dos dimensiones y con representación esquemática de las piezas) y en casi todos es necesario decidir nuestra jugada recurriendo a la notación algebraica. Exceptuando honrosas excepciones se trata de programas sencillos, sobrios en el aspecto visual y con una potencia de juego baja-media.

Tras el «Microchess» de Investrónica, —el único programa del género capaz de funcionar en los primitivos Spectrum de 16K—, los primeros resultados serios llegan con «Chess» de Psion y «Spec Chess» de Artic, programas de escasa potencia que pueden resultar aceptables entre jugadores poco exigentes, en particular el segundo que sacrifica la presentación en pantalla buscando la máxima efectividad en el desarrollo del juego.

«Chess the turk» de OCP posee numerosas opciones complementarias de las que carecen los primeros programas comentados, pero muestra un nivel de juego bastante similar.

«Chess player» de Quicksilva fue uno de los primeros en contar con una rudimentaria voz digitalizada describiendo los movimientos, presentando, sin embargo, una serie de errores de la magnitud de no reconocer la situación de rey ahogado, por citar un ejemplo significativo.

«Cyrus is chess», de Intelligent Software, eleva notablemente el nivel de calidad presente hasta la fecha. Es el primer programa en el que la jugada se decide desplazando la casilla parpadeante con las teclas del cursor, pulsando enter para confirmar la selección. Se cubren prácticamente todas las posibilidades relacionadas con cassette, impresora, colocación de pieza y resolución de problemas, y el programa presenta un juego compacto y agresivo, incluso en los niveles bajos de juego.

Sin embargo, el programa más completo y potente de este periodo es, sin duda, el «Superchess» de Deep Software, un juego no demasiado llamativo en lo visual que destaca por la calidad de juego y la información técnica ofrecida al jugador. El nivel de juego no se escoge mediante un número sino que viene dado directamente por el tiempo que la máquina dispone para pensar, y mientras dura el proceso de análisis de un movimiento el programa presenta en pantalla la mejor jugada estudiada hasta el momento, indicando además la línea que está siendo objeto de estudio. Puede encontrar un mate en tres o cuatro jugadas y dispone de un reloj doble en pantalla del que carecían la mayoría de los juegos anteriormente comentados.

Clásicos de una época

«Psi chess», de The Edge, sobresale en muchos aspectos sobre programas anteriores y se convierte en cierto modo en pionero de una nueva forma de entender los juegos de este tipo. Por primera vez un juego de ajedrez presenta una perspectiva tridimensional del tablero, de forma que la pantalla queda prácticamente ocupada por él exceptuando la última línea de la misma destinada a contener los relojes de ambos contendientes. No solamente podemos cambiar el color del tablero y las piezas, éstas últimas dotadas de un excelente tamaño y definición, sino que es posible cambiar incluso la forma de las mismas pasando de unas figuras tradicionales a otras mucho más artísticas y originales. Lejos de la sobria profesionalidas de «Su-



INFORME

Juegos de AJEDREZ



AMIGA

«Colossu chess 4» intentó combinar gráficos tridimensionales con buen juego, pero no resultó tan satisfactorio como se esperaba.

SPECTRUM

«Spec Chess» de Artic prueba que los primeros juegos del género buscaron la máxima efectividad en su desarrollo olvidando los gráficos.

perchess», este nuevo lanzamiento se hace sin duda mucho más agradable de manejar por jugadores de nivel medio.

«Cyrus is chess II», versión mejorada del programa del mismo título, combina las numerosas opciones de su antecesor con una nueva perspectiva tridimensional que comienza a hacerse casi obligada entre los nuevos programas del género en la que destaca además el suave movimiento de las piezas. También es posible volver a la perspectiva tradicional si deseamos mayor velocidad de respuesta y el movimiento de las piezas se hace sencillo y cómodo, controlando una flecha con la que señalaremos la posición inicial y final de la pieza que deseamos desplazar. Con un nivel de juego notablemente mejorado desde el programa original e importantes mejoras a nivel gráfico, «Cyrus is chess II» se convirtió en su momento en una de las mejores ofertas posibles.

La compañía Iber es la responsable de la primera y única incursión española hasta el momento en tan apasionante campo, y lo hace con «Megachess», un programa que defrauda completamente a los usuarios pues se vuelve a la representación bidimensional del tablero compensándolo con un nivel de juego potente y amplias capacidades a la hora de resolver problemas. «Turbo chess» de Artic se mueve en la línea de los primeros programas de ajedrez y, pese a disponer de un nivel de juego más que aceptable y cubrir todas las opciones habituales en este tipo de juegos, no introduce ninguna novedad que lo haga destacar sobre el resto. La respuesta de las líneas budget viene de la mano del «Master chess» de Mastertronic, un programa bastante mediocre que supuso sin duda una vuelta atrás en la evolución que estaba produciéndose entre los mejores programas del género. «Colossus chess 4», de CDS, intenta combinar la potencia de juego con los ya obligados gráficos tridimensionales, pero el tamaño del tablero y las fichas es tan diminuto que sólo se consigue confundir al jugador, sobretodo teniendo en cuenta que la perspectiva utilizada deja bastante que desear.

La herencia del ya mítico «Superchess» se deja ver en «Clockchess 89» de CP Software, digno sucesor de tan excelente título al que supera en numerosos aspectos. Fue anunciado en su momento como el mejor programa de ajedrez para microordenadores, aspecto que no se quedó en la simple publicidad sino que fue demostrado al derrotar ampliamente a todos los juegos de calidad aparecidos hasta la fecha. Como ya es norma permite escoger entre tablero en dos o tres dimensiones, siendo casi preferible seleccionar el primero de ellos pues de este modo podemos observar su gran potencia de análisis pues, del mismo modo que su predecesor, nos informa en todo momento de la línea que está siendo analizada, el nivel de profundidad del estudio y la mejor jugada observada hasta el momento. Todo un clásico capaz además de explotar al máximo la capacidad de memoria y recursos de cada modelo de ordenador.

Ajedrez para 16 bits

«The chessmaster 2000», de Electronic Arts, fue uno de los primeros títulos en aprovechar no sólo la mayor velocidad de reloj y la mayor capacidad de memoria de los nuevos ordenadores sino también las posibilidades derivadas del almacenamiento de datos en disco. Solamente con estos medios sería posible disponer de la enorme biblioteca de aperturas que posee este programa, que combina sus excelentes gráficos tridimensionales con una gran facilidad de manejo pues todas las opciones son controladas mediante cómodos menús.

«Battlechess», un nuevo producto de Electronic Arts, es posiblemente el programa más aclamado de todos los aparecidos en este informe, no tanto por su nivel de juego sino por sus extraordinarias cualidades visuales. Se trata del primer ajedrez animado, pues en él las piezas no solamente cuentan con unos perfectos movimientos sino que realizan verdaderos combates cuando se produce una captura. El diseño de las piezas está realizado con todo lujo de detalles, acentuando los rasgos humanos de las mismas, y todos sus movimientos y técnicas de combate vienen dados por su rango en el juego. Los ruidos de pasos, gritos e incluso risotadas han sido perfectamente digitalizados, aumentando aún más el realismo del programa. Y el manejo es sencillo a más no poder, pues se realiza intuitivamente haciendo uso del ratón.

Sin embargo, y pese a las variadas opciones que permiten sus menús (de las que destacaremos la posibilidad de jugar vía modem con un adversario situado a larga distancia), lo cierto es que el nivel de juego deja mucho que desear, incluso si seleccionamos el tablero en dos dimensiones para evitar todo tipo de demora entre las jugadas. Se trata por tanto de la versión más espectacular y fascinante de las comentadas hasta ahora, la cual por desgracia es incapaz de presentar un nivel de juego mínimo al aficionado con experiencia.

Cerramos este resumen con la que hasta ahora es la última aportación a tan fascinante género. «Chess player 2150», de CP Software, supone la culminación de los esfuerzos de una compañía tan especializada en la producción de programas de ajedrez. A nivel gráfico no sólo es posible escoger entre dos o tres dimensiones sino también seleccionar las piezas a emplear entre tres tipos posibles y variar la perspectiva tridimensional. Introduce una característica presente en todas las máquinas de ajedrez y nunca utilizada en un juego de ordenador, la posibilidad de que el programa emplee para pensar no sólo su propio tiempo sino también el tiempo que utiliza el jugador humano para decidir su jugada, lo que en principio aumenta las posibilidades de éxito del ordenador. Se trata tal vez del juego definitivo, pues combina unos gráficos bastante aceptables (que desde luego no llegan a sorprendernos como hicieron los del «Battlechess») con una gran calidad de juego, pues de hecho el número 2150 que acompaña al nombre del programa hace referencia a su nivel en la escala ELO, un baremo que cuantifica la destreza de un jugador humano o de un programa. ■

P.J.R.

COMBATE MORTAL A TODA MAQUINA

GUNBOAT
RIVER COMBAT SIMULATION
ACCOLADE

OPERACION EN EL RIO

Simulación de combate real a bordo de una lancha patrullera de la U.S. Navy (PBR).



Opera en tres diferentes zonas de combate a lo largo de más de 20 infernales misiones de día y noche: rescata prisioneros del Viet Cong, caza a los traficantes de cocaina de Colombia, destruye a sus mercenarios y aplasta a los insurrectos de Panamá.



Toma el puesto como piloto o dispara desde proa, popa o la borda. Utiliza el armamento real de una lancha de patrulla fluvial compuesto por metralletas dobles M2HB del calibre 50, metralleta M60D del calibre 30, cañón de fuego rápido, morteros y lanza-granandas.



Vive el sorprendente realismo en 3D que te produce la animación de polígonos sombreados y los gráficos de mapas de bits. Tendrás la sensación de estar allí, en un país donde el aire está tan cargado de fuego de mortero como de mosquitos.

ACCOLADE™

DISTRIBUIDO POR:



FRANCISCO REMIRO, 5-7
28028 MADRID. TEL: 450 89 64

Maniacos del Calabozo

Hola, aquí estoy de nuevo para intentar saciar vuestra eterna sed de conocimiento sobre los RPG. En esta sección tengo muchas e interesantes cosas que contaros. La novedad es que no soy yo, Ferhergón, el único que se va a comunicar con vosotros. Otros maniacos habéis empezado a contarme cosas que debo compartir con todos. Bueno, ¿estáis preparados? Allá vamos todos juntos...

Este mes os propongo que os introduzcáis conmigo en el típico calabozo de un RPG donde os serviré de guía y veremos algunas de las trampas que suelen encerrar. A continuación, veremos qué nos cuentan algunos maniacos que por estos lares andan distribuidos. Entre otras cosas, encontraréis algunas preguntas sobre el «Bard's Tale II». Terminaremos con una breve revista a las novedades que se están produciendo en España y el extranjero.

TRAMPAS EN EL CALABOZO

Por supuesto, no es mi intención agotar todas las posibilidades en la descripción siguiente. Simplemente voy a comentar los obstáculos más típicos que encontraremos en nuestras exploraciones por los lóbregos calabozos.

● En primer lugar, están las trampas propiamente dichas que se dedicarán a quitarnos energía. Son los típicos dardos envenenados o agujeros en que caer, nubes de veneno...que se activan al pasar por determinados lugares. Normalmente, el ladrón las puede detectar y desactivar si va el primero del grupo. Caso contrario afectarán a todo el grupo en diferente medida según su fortaleza. Esto significa peligro para los magos. Estas trampas pueden ser decisivas y acabar con los grupos más fuertes si no son previstas adecuadamente.

● Otra trampa muy típica es el "spinner" o plataforma giratoria. Es altamente incómoda y suele destrozar los esfuerzos de los mapeadores incansables. Aparece en aquellos juegos en que la perspectiva en los dungeons es tridimensional y lo que hace es girar la cuadrilla de forma que quedan orientados en otro sentido. Si no estás atento, pensarás que sigues avanzando en una determinada dirección cuando en realidad lo haces en otra totalmente diferente. Sus efectos pueden ser desastrosos combinados con otras trampas o algún monstruo.

● Otro obstáculo que encontramos son los transportadores. Son trampas "útiles" pues en ocasiones hay que buscarlas para acceder a nuevas localizaciones. De nuevo, causarán la desesperación del mapeador que no esté sobre aviso. El pobrecito piensa que está en determinada posición y desde ella mapea, cuando en realidad está en otra muy distinta; al poco tiempo se da cuenta de que tal pared no está donde debería estar e instantes después se percata de que ha encontrado un transportador y que su maravilloso mapa está emborronado con las correcciones y que no tiene ni idea de dónde está y... Lo siento pero en este momento interrumpimos nuestro recorrido por el calabozo, pues el espacio se acaba y todavía hay que contar otras cosas. Damos paso a otros maniacos con sus preguntas y opiniones.



OTROS MANIACOS

Entre ellos tenemos a Carlos Carrero, de Aranjuez. Carlos es Dungeon Master de RPG de tablero y me hace una espléndida demostración de sus habilidades en una carta muy divertida. Aparte de ello, me pregunta una serie de cosas sobre el «Bard's Tale II» que voy a contestar ahora mismo. El Dark Domain está en la ciudad de Tangramayne, concretamente en la calle más al este, séptima casa del flanco derecho. Tiene acceso directo y no hace falta ningún objeto especial para entrar. No tiene nada que ver con la Snare y servirá para subir experiencia, pero tampoco pienses que mucho. También me pregunta si se puede encender alguna luz en aquellas zonas del calabozo afectadas por Darkness y la respuesta es no. Sobre las diferencias entre paladín y guerrero, hay poco que decir: que yo sepa, lo único es la posibilidad del paladín de usar determinados objetos a los que el guerrero no tiene acceso y viceversa. Finalmente, al Sabio (Sage) le puedes preguntar por objetos mágicos y algunos lugares.

● Agradezco a Alejandro Hernández, de Granada, que también es DM, su puntualización sobre los Hit Points mencionados en el informe «Más sobre los RPG». Efectivamente, me expresé pésimamente. Los HP son los puntos que hay que quitar al ser para acabar con él (sea monstruo o héroe). Pero en cada golpe se le quitan un número variable de puntos dependiendo del arma, la habilidad y fuerza de ambos rivales, un factor aleatorio...Me llevo un rosco por decir que los HP son los golpes que hay que dar al monstruo. Gracias, Alejandro.

● Jesús Miguel, de St Vicente dels Horts en Barcelona, me cuenta que allí tienen un club de RPG y que haga pública su dirección para que todos aquellos aventureros que lo deseen se pongan en contacto con ellos. A cambio promete que nos mandará ayuda en forma de trucos y sugerencias para completar los RPG que se vayan publicando ¿Qué os parece? La ponemos, ¿verdad? Ahí va: Apdo de Correos num. 89 de St Vicente dels Hors; Barcelona-08620.

ALGUNAS NOTICIAS

Sois muchos los que pedís que haga una lista de los RPG disponibles tanto fuera como dentro de España. En estos momentos la estoy preparando y probablemente salga en los próximos números. De momento, aquí están disponibles el «Bloodwych» para todo menos PC (incluidos Amstrad, C-64 y Spectrum, con excelente calidad); el «Sleeping Gods lie» que, para compensar, sólo está para PC, Atari St y Amiga; el «Drakkhen», sólo para 16 bits y «Heroes of the Lance», que es un excelente juego, pero no un RPG puro y servirá para afilar los dientes, pero no es un RPG tal y como yo lo entiendo, no obstante, os lo recomiendo como introducción.

● En cuanto al «Elvira», parece que su lanzamiento se ha retrasado debido a los problemas económicos de Tynesoft, —quienes recientemente han desaparecido del panorama informático—, la distribuidora para Inglaterra y otros paises europeos de Horrorsoft, los programadores del juego. Por suerte, parece que la situación se ha aclarado ya al coger su distribución la compañía americana Accolade quienes han respetado los acuerdos existentes respecto al juego. «Elvira» será comercializado, como estaba previsto, en castellano en nuestro país para Atari St y Amiga estas navidades y la versión Pc el próximo año.

● Respecto a Inglaterra, ha salido un juego llamado «Chaos Strikes Back» de momento sólo para ST. Se trata de la segunda parte del superclásico «Dungeon Master», como casi os adelantaba el pasado número. Estoy deseando echarle un ojo para contaros algo más. También acaban de salir el «Ultima VI» y el «Zombie». El próximo mes intentaré contaros algo más. Entretanto, escribidme, contadme cosas, proponedme ideas y vamos a preparar el asalto a las distribuidoras como no empiecen a publicar RPG's. Esto es un pen-ultimatum. Se despide de vosotros:

FERHERGÓN

Espero vuestras ideas, colaboraciones y preguntas en la dirección: **Micromanía** — Ctra de Irún Km 12.400 — 28049 Madrid **«Maniacos del calabozo»**



SHADOW OF THE
BEAST
AHORA PUEDES DISFRUTAR
DE UN CLASICO DE LOS
VIDEOJUEGOS EN 8 BITS.
GREMLIN NOS TRAE ESTA
INCREIBLE CONVERSION DE
LOS JUEGOS DE PSYGNOSIS
SP, SPT3, AM, AMD, COE, ST, AG.
LOTUS
NO TODOS LOS DIAS PUEDES
PONERTE AL VOLANTE DE
UN COCHE COMO ESTE,
¡NO TE PIERDAS ESTA
OPORTUNIDAD!
SP, SPT3, AM, AMD, COE, ST, AG.
ERBE
GREMLIN
C/. SERRANO, 240 • 28016 MADRID TEL. (91) 458 16 58

Es muy probable que muchos de vosotros recordéis que, hace aproximadamente un año, tuvimos oportunidad de visitar la sede central de U.S.Gold, en la ciudad inglesa de Birmingham. Aquella experiencia fue tan interesante que cuando, hace unos días, recibimos una llamada invitándonos a acudir nuevamente allí, no lo dudamos ni un instante y cogimos el primer avión, preparados para un viaje relámpago y dispuestos a aprovechar al máximo nuestra visita.

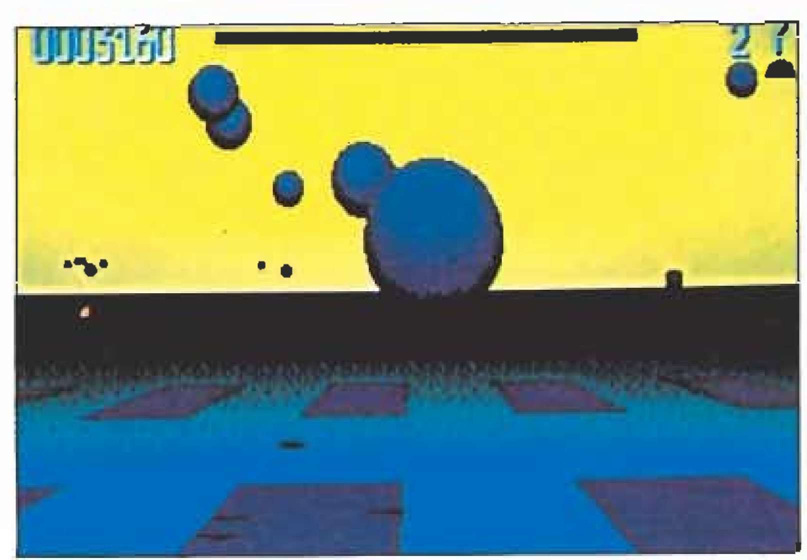
Línea direc

U.S.GOLD





«Snowstrike», un nuevo simulador que entra en escena y nos hará vivir la sensación de pilotar un potente reactor.



El nuevo juego de los creadores del «E-Motion», «Vaxine», nos tra slada a un ambiente surrealista, terriblemente extraño y sugerente, algo realmente original.

En más de una ocasión os hemos contado que si hay una palabra acertada para definir a U.S.Gold, ésta probablemente sea eficacia, o, por lo menos, esa es la conclusión a la que nosotros hemos llegado tras charlar con los responsables de la compañía en varias ocasiones. Para que os hagáis una idea de cómo funcionan las cosas allí, os podemos contar que una de sus constantes es convocar periódicamente reuniones, —éstas generalmente coinciden con las épocas del año en las que se produce un mayor número de lanzamientos—, con la prensa y sus principales distribuidoras, para poder tener una primera aproximación a cada uno de sus juegos. Una de estas reuniones ha sido precisamente el motivo que nos ha llevado a Inglaterra.

Allí, junto a los representantes de la prensa británica, a algún que otro miembro de la francesa y a nuestros colegas de Microhobby, tuvimos oportunidad de conocer de manos de los programadores, en algunos casos, o de los responsables de cada producto, "product managers", en otros, cuáles serán los lanzamientos de los distintos sellos de U.S.Gold para las próximas navidades.

Dos líneas paralelas

El amplio catálogo de la compañía para los últimos meses del año puede dividirse en dos líneas diferentes, dirigidas cada una de ellas a un sector muy concreto de usuarios, con unos gustos perfectamente delimitados de antemano.

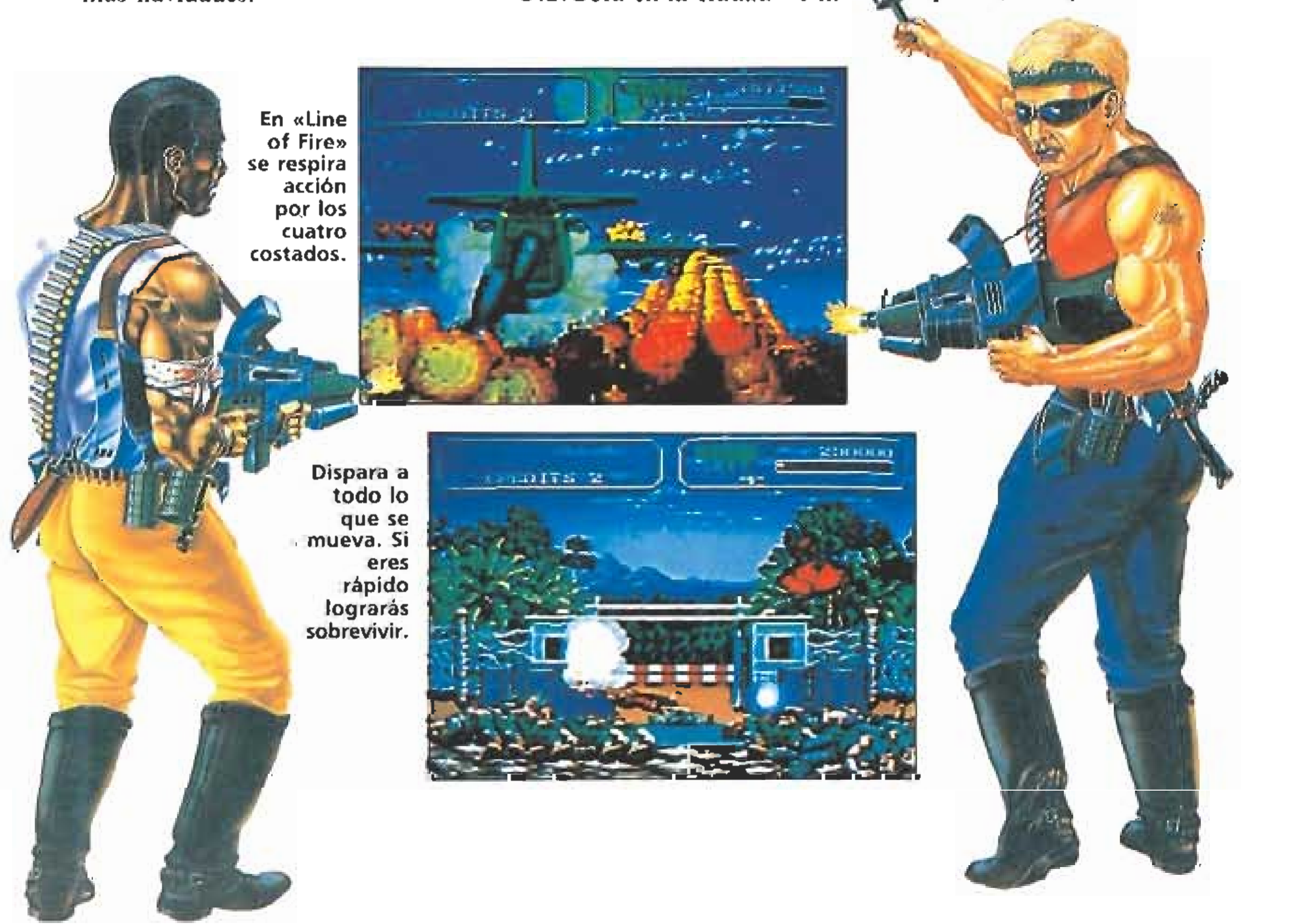
La primera, denominada por ellos mismos "U.S.Gold en las calles", está compuesta por los juegos que mantienen como punto común la trepidante acción y el desarrollo frenético, —hablamos de arcades y juegos de habilidad— dirigidos al usuario que valora ante todo la adicción y, —según su opinión que no la nuestra—, en teoría al público más joven. La otra línea de producto ha sido llamada "U.S.Gold en la ciudad" e incluye aventuras gráficas y programas de desarrollo más complicado, en los que es preciso, además de ser hábiles, pensar previamente cada jugada. Detengámonos pues, momentáneamente, en cada uno de ellos.

La guerra de las licencias

Un año más las licencias de recreativas han despertado el interés de las casas de software. U.S.Gold, que siempre ha pujado fuerte por conseguir los derechos de estas populares máquinas, incluye entre sus lanzamientos estrella cuatro conversiones —dos de Sega y dos de Capcom—, que serán editadas para Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari St y Amiga.

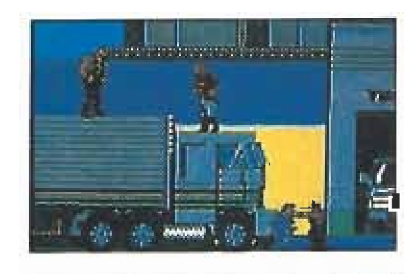
«Line of fire», a diferencia de otras recreativas que han pasado sin pena ni gloria por los salones de videojuegos, ha despertado entre los usuarios de todo el mundo gran interés. Su genial resolución tanto gráfica como sonora y su increíble adicción, ha hecho que muchos de nosotros nos hayamos quitado el sombrero ante sus diseñadores. A modo de introducción podemos contaros que la máquina nos sumerge en la trepidante acción de una espectacular batalla, en las líneas enemigas. Nuestro objetivo es escapar de allí haciendo frente a nuestros incansables enemigos, a lo largo de los diferentes escenarios. Para defendernos contaremos con nuestra ametralladora y algunas granadas y, por supuesto, con nuestra habilidad y experiencia en arcades de este tipo. La conversión a nuestros ordenadores, presenta bastantes similitudes con la recreativa en las versiones de 16 bits y mantiene la lógica distancia en las de ocho. Lógicamente en todos los casos el juego pierde espectacularidad, pero su innovadora concepción tridimensional y su rápido desarrollo se mantienen inalterables.

«E-Swat», también conversión de una recreativa de Sega, cambia completamente de escenario para trasladarnos al futuro, a una ciudad tomada por peligrosos criminales. Para poner fin a esta desastrosa situación las autoridades han creado un grupo especial de policía, los E-Swat, que cuenta con el apoyo de androides, diseñados para la lucha. Nuestro objetivo es pasar a formar parte de este grupo. Durante las dos primeras misiones, —el juego consta de quince—, tendremos que demostrar que merecemos el puesto y armados únicamente con nuestra ametralladora haremos frente a los malvados e, inevitablemente, a los correspondientes enemigos de final de fase. Sólo cuando hayamos conseguido superarlas nos convertiremos en E-Swats y podremos aprovecharnos del armamento especial y de sus particulares ventajas en el combate. Un arcade sin com-



En «Line of Fire» se respira acción por los cuatro costados.

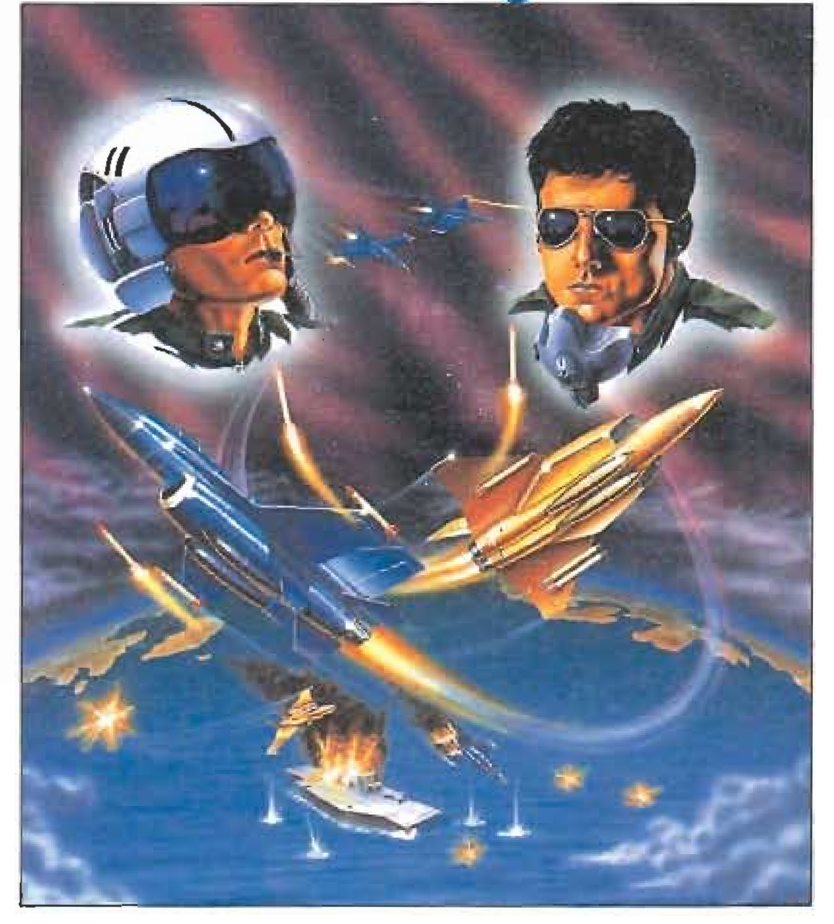
Dispara a todo lo que se mueva. Si eres rápido lograrás sobrevivir.





«E-Swat» es un gran arcade. «Strider II», con gráficos mejorados.

ta al futuro


Carátula de «U.N. Squadron».

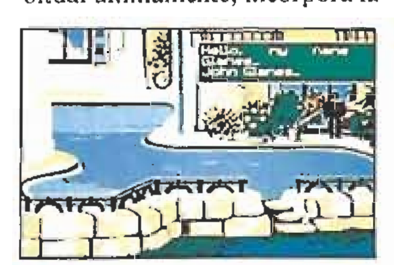
plicaciones en el que lo principal siguen siendo los reflejos.

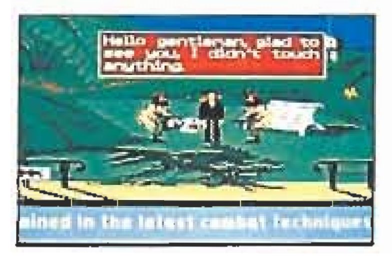
Cambiamos de tercio para centrarnos en las dos conversiones de Capcom: «U.N.Squadron» y «Strider II». La primera es un arcade en el que formamos parte de una fuerza aérea de combate internacional, los esquadrones U.N., que debe dirigirse a Oriente Medio para desmantelar una organización criminal, formada por varios grupos terroristas que han unido fuerzas para desarrollar con ayuda de nueva tecnología un armamento revolucionario con el que controlar el mundo. El juego aporta como novedad la posibilidad de escoger entre tres tipos de aparatos, —F-14 Tomcat, Tigershark y A-10 Thunderbolt—, y, como es habitual últimamente, incorpora la opción de dos jugadores simultáneos.

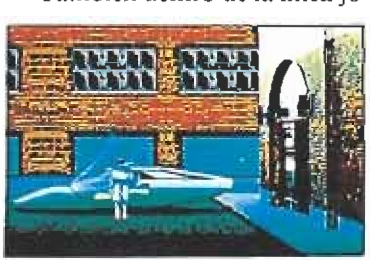
«Strider» llega de nuevo a nuestros ordenadores en una conversión igual de brillante que se predecesora. Nuestro personaje cuenta con la misma e increíble movilidad que le caracterizaba, aunque en esta edición ha sustituido su espada por un poderoso armamento láser mucho más efectivo.

La principal novedad de «Strider II» es que nuestro protagonista, puede convertirse en un robot para enfrentarse a los enemigos de final de fase; en esta caracterización su resistencia y eficacia es mucho mayor. La excusa que da pie al juego es el rescate de una hermosa joven, líder política, que ha sido secuestrada por los aliens.

También dentro de la línea joven pudimos ver: «Vaxine», del que encontraréis amplia información en este mismo número, y dos simuladores en los que predomina la acción sobre la estrategia. «Operation Harrier», ha sido diseñado empleando la técnica rotoscape —¿recordáis la curiosa perspectiva y el tratamiento gráfico de «Rotox»?— con resultados bastante espectaculares. Como miembros de la fuerza aérea norteamericana nuestro objetivo, pilotando un Harrier, es resolver perfectamente las diferentes misiones que nos son encomendadas para ir ganando posiciones en la escala militar con nuestras victorias. Tras recibir las ordenes concretas en cada caso debemos equipar nuestro avión con el armamento adecuado para cada una de ellas, teniendo en cuenta que tendremos a nuestra disposición el equipo nuclear más sofisticado del momento. Aunque «Operation Harrier» incorpora elementos de estrategia, la simulación no ocupa un lugar principal y su desarrollo se asemeja bastante más al de un arcade algo complejo. En esta misma línea, fue presentado «Snowstrike», desarrollado por la desaparecida compañía americana Epyx. «Vaxine» y «Operation Harrier» estarán disponibles para Atari, Amiga y Pc y «Snowstrike» también en Spectrum, Amstrad y Commodore.




«Operation Stealth»: nuestra misión será recuperar un moderno avión.




«Mean Streets», realizado con los últimos avances técnicos.



Usando la técnica Rotoscape se ha creado un simulador de vuelo totalmente diferente.

Un avión Harrier de despegue vertical será el aparato que pilotaremos en las más complicadas misiones.

El aventurero espacial Buck Rogers es el protagonista de la nueva aventura de rol diseñada por SSI.

Grandes aventuras

Como ya os indicábamos al comienzo de éste artículo U.S.Gold ha desarrollado una línea de producto diferente con planteamientos de mayor envergadura. Muchos de ellos serán traducidos al castellano, como «Murder!» y «Operation Stealth». El primero sigue la tradición de las mejores novelas del género policiaco y presenta, en una aventura gráfica interactiva, más de tres millones posibles asesinatos, al permitirnos modificar todos los elementos del juego, desde la personalidad y características físicas del detective, a los personajes o los hechos y circunstancias que los rodean. Las diferentes habitaciones, contempladas desde una perspectiva isométrica incorporan cientos de detalles y han sido diseñadas con mucho gusto, intentando captar el ambiente de la época de Sherlock Holmes. El control del juego se realiza a través de menús e iconos que conforman un número casi infinito de posibilidades.

«Operation Stealth» ha sido creado por la prestigiosa compañía francesa Delphine software y aunque es también una aventura gráfica, se aleja en diseño y concepción de «Murder!». El argumento del juego nos plantea una curiosa situación. Un Stealth figther americano ha desaparecido y tanto la CIA como la KGB sospechan que ha sido conducido a la ciudad sudamericana de Santa Paragua, gobernada por el General Manigua; éste tras ser elegido democráticamente por su pueblo se ha vuelto un enloquecido dictador dispuesto a enfrentarse a todo, incluido a los americanos. Con la misión de encontrarlo ha sido enviado John Glames, un agente especial de la CIA, viva réplica de James Bond. Con ayuda de su astucia y de los objetos especialmente diseñados para él debe localizarlo empleando el peculiar sistema de menús diseñado por Delphine. Tanto «Murder!» como «Operation Stealth» serán publicados para Atari St, Amiga y Pc.

Otro de los títulos presentados fue «El oro de los aztecas», una gigantesca videoaventura que veréis comentada con más calma en nuestra sección "punto de mira"

También tuvimos ocasión de contemplar «Mean Streets», una curiosa aventura desarrollada por Access. El juego nos lleva al año 2033 para adoptar el papel de Tex Murphy, un detective privado, al que una bella joven ha encargado investigar el supuesto asesinato de su padre, un profesor de la universidad de San Francisco. Para realizar su trabajo Tex debe recorrer toda la costa oeste de Estados Unidos. El juego rescata elementos de otros tipos de juegos como la simulación que sale a escena al conducir un prototipo de coche capaz de volar o el arcade en las secuencias de lucha. A medida que avancemos se nos darán las coordenadas de las diferentes localizaciones lo que nos permitirá trasladarnos fácilmente hasta esos lugares para futuras pesquisas. Un programa muy interesante que llegará exclusivamente para 16 bits.

Finalizamos con una breve mención a dos producciones de SSI: «Renegade Legion: Interceptor», basado en una exitosa serie de juegos de tablero, en el que guiaremos a uno o más personajes a través de varios combates espaciales y, por último «Buck Rogers, Countdown to doomsday», un juego de role basado en las hazañas de este clásico héroe del cómic. Ambos serán comercializados para Amiga y Pc. ■

C.F.A.

GREMLINS 2

LA NUEVA GENERACION™

topo soft



BASES DE DATOS

SQL



120 págs. 1.348 ptas.

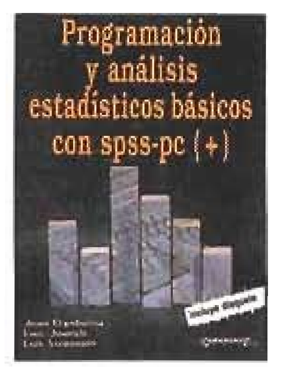
Nos hallamos ante una nueva Guía de Referencia Rápida, esta vez dedicada al lenguaje estándar de las bases de datos relacionales, el SQL. En ella se incluyen secciones para cada uno de sus tres componentes fundamentales (Lenguaje de Manipulación de Datos, Lenguaje de Control de Datos y Lenguaje de Definición de Datos), así como un apéndice donde se describen los tipos de datos comunes, operaciones matemáticas y palabras reservadas.

John Viescas ***

Anaya | **NIVEL «C»**

PROGRAMACIÓN

PROGRAMACIÓN Y ANÁLISIS ESTADÍSTICOS BÁSICOS CON SPSS-PC (+)



311 págs. 2.700 ptas.

En este texto, que adjunta un disquete con ejemplos prácticos, se nos ofrece la posibilidad de aprender, utilizar e interpretar los resultados obtenidos en los diferentes procesos incluidos en el paquete estadístico SPSS/PC. Se abordan, entre otros, aspectos tales como los comandos de datos, variables y ficheros, o la descripción de los diferentes subprogramas estadísticos.

Juan Etxeberria
Luis Joaristi
Luis lizasoain ***

Paraninfo | **NIVEL «C»**

•PÉSIMO •FLOJO ••NORMAL •••BUENO ••••MUY BUENO NIVEL I: INICIACIÓN NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS

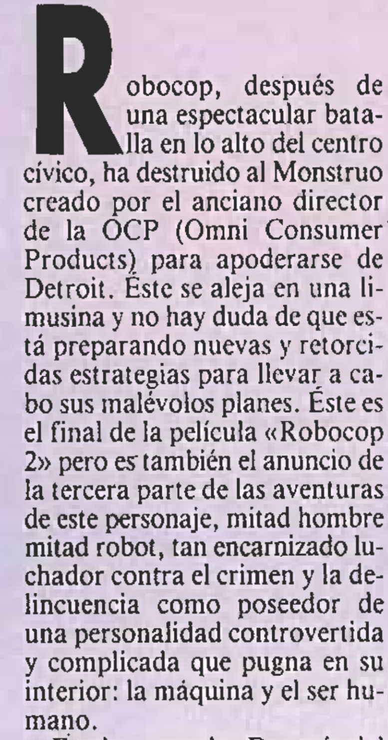
LA PELÍCULA

ROBOCOP 2



Los líos del Hombre-Máquina





Robocop, después de una espectacular batalla en lo alto del centro cívico, ha destruido al Monstruo creado por el anciano director de la OCP (Omni Consumer Products) para apoderarse de Detroit. Éste se aleja en una limusina y no hay duda de que está preparando nuevas y retorcidas estrategias para llevar a cabo sus malévolos planes. Éste es el final de la película «Robocop 2» pero es también el anuncio de la tercera parte de las aventuras de este personaje, mitad hombre mitad robot, tan encarnizado luchador contra el crimen y la delincuencia como poseedor de una personalidad controvertida y complicada que pugna en su interior: la máquina y el ser humano.

Estaba cantado. Después del éxito económico de «Robocop» habría un «Robocop 2». Y está cantado. En un futuro no muy lejano habrá un «Robocop 3». Y así hasta que el público se canse de la saga.

Repiten papeles en las dos partes Peter Weller (Murphy, el policía asesinado y resucitado), Nancy Allen (la poli Anne Lewis que es, en realidad, su única amiga), Daniel O'Herlihy (el Anciano), Felton Perry (un mandado) y Robert Doqui (el sargento Reed). Les acompañan, como nuevos en la serie, Tom Noonan (uno de los más malos traficantes de droga que dona el cine a la posteridad), Belinda Bauer (una doctora que es un lince para la cibernética), Willard Pugh (un alcalde cuya forma de ser se parece a alguno de sus colegas españoles, y no nos gusta señalar) y Gabriel Damon (el pequeño Hob que, como su jefe Cain, es de "armas tomar").

Todos estos personajes y algún secundario más, forman un cóctel auténticamente fantasioso y alucinante. Como los problemas de doble personalidad ya han sido suficientemente explicados en la primera parte, en la segunda se limitan al mínimo imprescindible y, si eso es posible, se hace más hincapié en las escenas de acción, regadas con unos cuantos toques humorísticos y satíricos. Como complemento, una huelga de policías que deja Detroit hecha un asco, con gánsteres haciendo de las suyas y el personal consumiendo una nueva droga, Nuke.

El cielo lo podría haber imaginado la más pesimista predicción ecologista y el nuevo hombre-robot que crea la OCM del Anciano tampoco contribuye mucho a mejorar el medioambiente: dentro de su cerebro milita un psicópata que ya hubiera querido Jack Nicholson para una de sus histriónicas interpretaciones. ¡Un regalo de buenas vibraciones!



En «Robocop 2», no podía ser de otra manera, priman los efectos especiales. Para empezar, la "hojalata" del protagonista es de fibra de vidrio, lo que permite más movilidad a Peter Weller. Como los golpes y caídas derivados de las peleas podían dañar la integridad física de actores y especialistas, se crearon unos trajes-armadura de uretano para evitar pupas y heridas no previstas o el "traje de amianto Robo", de epoxídicos y telas refractarias similares a las que llevan los pilotos de carreras. Con el ordenador también se hicieron truquitos, como la máscara de la muerte que ve el narcotraficante Cain cuando es resucitado por la doctora Faxx. ¡Un trabajo muy completo realizado por un experto equipo de efectos especiales a beneficio de la ciencia-ficción y del cine en su versión más circense y espectacular!





El director de «Robocop 2» es un viejo conocido de los seguidores del moderno cine de aventuras entre cuyos títulos se encuentran «El Imperio Contraataca» o «Nunca digas nunca jamás». La crítica, no obstante, ha alabado más su trabajo en películas como «Loving», «El retorno de un hombre llamado caballo» o «Los ojos de Laura Mars». A destacar también el trabajo del director de fotografía, Mark Irwin, a quien los amantes de la ciencia ficción nunca olvidarán por su labor en «La mosca». ■

Santiago ERICE

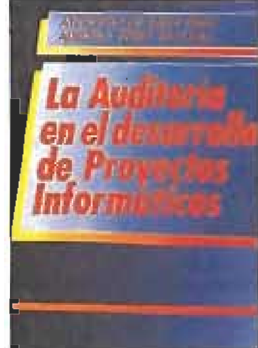




LIBROS

DIVULGACIÓN

LA AUDITORIA EN EL DESARROLLO DE PROYECTOS INFORMÁTICOS



177 págs. 1.802 ptas.

En este manual se recogen toda una serie de conocimientos y experiencias realizados dentro del campo de la Auditoría Informática.

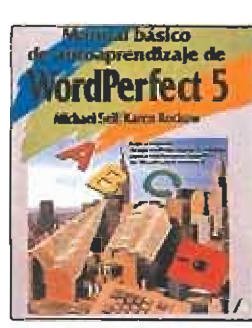
A lo largo de sus páginas encontraremos informaciones que abordan desde todas las circunstancias que rodean el trabajo del auditor informático, hasta toda una serie de ejemplos prácticos pensados para un ulterior desarrollo más profundo por parte del lector.

Antonio de Juan Rivas / Aurora Pérez Pascal ***

Díaz de S. | NIVEL «C»

PROCESADORES DE TEXTOS

MANUAL BÁSICO DE AUTOAPRENDIZAJE DE WORLD



246 págs. 2.809 ptas.

Este libro es una guía de consulta rápida y eficaz para los principales comandos y funciones del WordPerfect 5..

Las características de este extraordinario procesador de textos, que permite integrar gráficos en los textos, crear cartas personalizadas, trazado de líneas o cálculos matemáticos, son analizadas con detalle a lo largo de la obra.

Michael Seif Karen Rockow ***

Anaya | NIVEL «C»

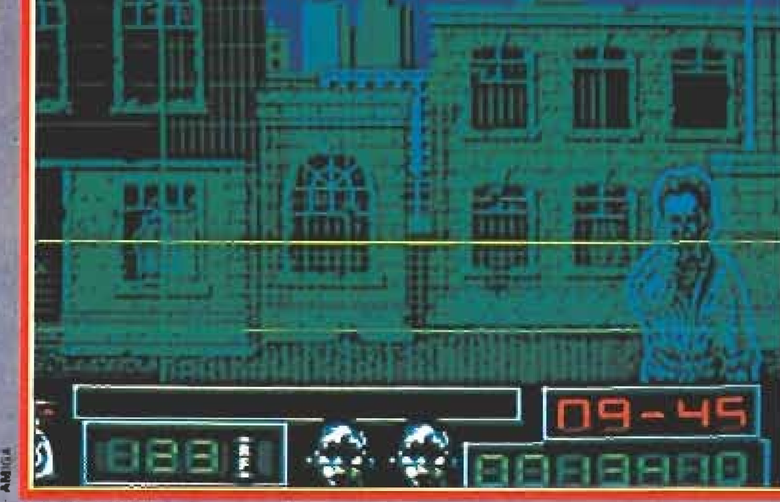
•PÉSIMO ••FLOJO ••NORMAL •••BUENO ••••MUY BUENO — NIVEL I: INICIACIÓN — NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS — NIVEL E: PARA EXPERTOS

ROBOCOP 2

OCEAN

En preparación: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, AMIGA, ATARI ST

Cuando en 1987 «Robocop» hizo su aparición en las pantallas cinematográficas, el público se rindió ante el apabullante cóctel de acción, violencia y efectos especiales que Paul Verhoeven había preparado. Pocos meses después fue Ocean la que nos sorprendió con un videojuego casi tan espectacular como la propia película. Ahora, en 1990 la historia se repite y tras el estreno de «Robocop 2» la compañía inglesa prepara el inminente lanzamiento del correspondiente videojuego.



En el transcurso del juego se reproducirán muchas de las escenas más apasionantes de la película.

Como probablemente cuando leáis estas líneas todavía no hayáis tenido la misma suerte que nosotros tuvimos, al asistir en primicia a uno de los primeros pases en España de «Robocop 2», —eso sí, en versión original sin subtitular y ¡hay que ver lo mál, lo deprisa y lo raro que hablan estos americanos!—, os diremos que la película, aunque repite en muchos momentos algunos de los elementos del primer film, e incluso utiliza un argumento bastante similar, introduce muchas innovaciones respecto de su predecesora; entre ellas, por supuesto, todo un auténtico desfile de los mejores efectos especiales capaces de dejarte auténticamente boquiabierto.

Murphy, el policía asesinado y resucitado en forma de androide policía bautizado como «Robocop», vuelve a patrullar las calles de Detroit para encontrarse con un panorama ya conocido y no por ello menos desolador... Violencia callejera, delincuencia incontrolada y una nueva droga llamada Nuke causan estragos entre los habitantes de la ciudad.

Por si fuera poco, toda una oscura trama de corrupción política sirve de trasfondo a ésta, ya de por sí, compleja situación. Nuestro héroe contará además con otro problema adicional a resolver: enfrentarse contra un falso androide policía bautizado como «Robocop 2» creado, por la OCP, con el cerebro de un peligroso criminal.

«Robocop 2»: El juego

De la misma forma que ocurría con el primer juego creado

Los gráficos del programa han sufrido un considerable aumento de tamaño y de calidad respecto a su predecesor.



Ocho fases diferentes componen el programa, algunas de ellas muy parecidas a las del primer «Robocop».



Los mecánicos movimientos del androide han sido perfectamente reproducidos en pantalla.

por Ocean a partir de «Robocop», esta segunda parte reproduce algunos de los momentos más vibrantes de la película, cuyo argumento por cierto, respeta de forma considerable.

De hecho, la estructura del programa e incluso su propio aspecto recuerda notablemente a su predecesor. Así lo confirman detalles tales como que de nuevo se nos ofrezca la posibilidad de resolver complejos puzzles, hacer gala de la absoluta precisión de nuestro disparo o de recorrer con nuestros mecánicos movimientos decorados formados por plataformas transitadas por todo tipo de peligrosos criminales, plagadas, además, de obstáculos.

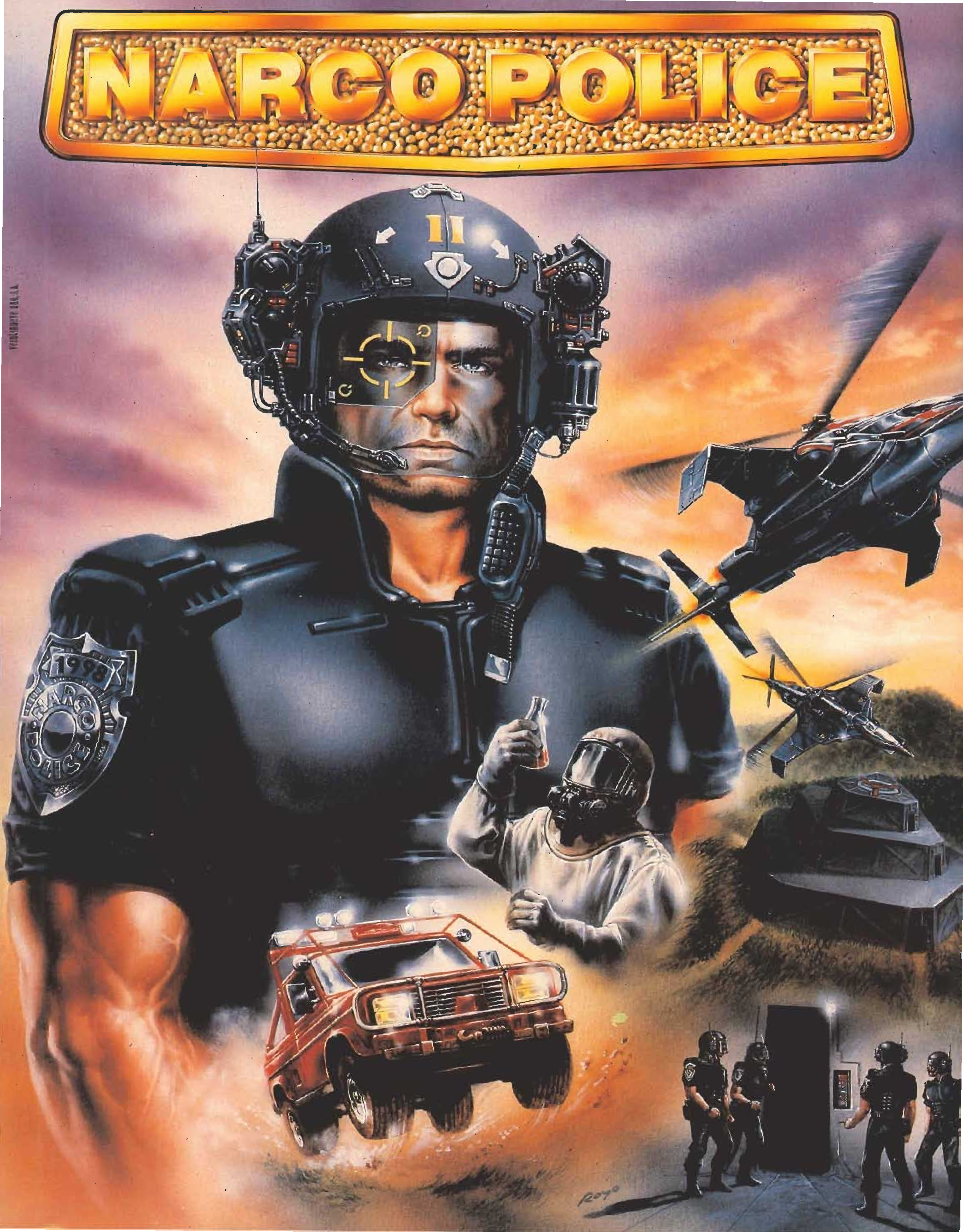
Un total de ocho fases diferentes componen el programa, que, obviamente, como podréis imaginar, incorporará la inevitable rutina multi-carga. Como principales novedades en el desarrollo del juego puede, en principio, destacarse el mayor tamaño y mejor definición de los personajes (por lo menos en la versión Amiga a partir de la cual ha sido realizada esta preview), una notable mejoría de los efectos sonoros (a un volumen normalito el juego forma un escándalo digno de ser escuchado), y sobre todo la inclusión de una amplia gama de sorpresas en su desarrollo tanto en lo referente a las trampas y peligros (imanes móviles gigantescos, trampas controladas por rayos-infrarojos, trituradoras, cintas transportadoras magnetizadas, cubetas de ácido...) como a los sistemas de defensa que podrá utilizar «Robocop»: auto-fire, disparo multi-direccional de diferentes tipos, termógrafo, disparo busca-calor (heat seeker)...

En noviembre en tu pantalla

La producción de un videojuego compuesto por ocho fases en un total de cinco sistemas diferentes (Spectrum, Amstrad, Commodore 64, Atari St y Amiga) es un proceso largo y laborioso, incluso para una compañía del calibre de Ocean. De todas formas no tendremos que esperar mucho para poder ver al mitad-máquina-mitad-hombre-todo-policía en las pantallas de nuestros ordenadores, porque la fecha de lanzamiento al mercado inglés, prevista por Ocean, está señalada a finales del mes de Noviembre, lo cual hace suponer que seguramente a principios de Diciembre el juego estará ya disponible en nuestro país. Hasta entonces podéis poneros los dientes largos echándole un vistazo a las pantallas que acompañan estas líneas, o simplemente rescatar de vuestra programoteca el primer «Robocop» para ir abriendo boca. Que aproveche... ■

J.E.B.

Todo acción


NARCO POLICE
1998
NARCO POLICE
Royo

¡LA LEY VA A POR ELLOS!

LA MISION ESTA EN MARCHA.
EN POCAS SEMANAS
ENTRARAS EN ACCION.

DESTINO: UNA PEQUEÑA ISLA DE LA COSTA COLOMBIANA.

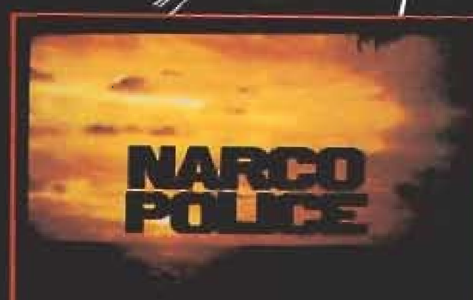
OBJETIVO: EL BUNKER QUE CONTIENE EL LABORATORIO DE PROCESO MAS IMPORTANTE DE LOS HASTA AHORA LOCALIZADOS.

PELIGROS: UNA FORTALEZA IMPENETRABLE CUSTODIADA POR UN EJERCITO DE NARCOTRAFICANTES.

EQUIPO: EL MAS SOFISTICADO ARMAMENTO DEL QUE LA POLICIA DEL SIGLO XXI DISPONE.

NARCO POLICE ES ACCION 3-D DISEÑADA PARA PROBAR TU CAPACIDAD DE MANDO Y ESTRATEGIA. TRES UNIDADES DE NARCO POLICIAS ESPERAN LA SEÑAL DE ASALTO.
TU MANDAS.
DISPONLAS EN LAS ZONAS DE ATAQUE, EQUIPALAS Y DIRIGELAS DESDE TU UNIDAD DE CONTROL CENTRAL TOTALMENTE COMPUTERIZADA.
QUIEN SABE, QUIZA ESTA MISION SEA DEMASIADO PARA TI.

AÑO 2003





UN COMANDO DE LA NARCO POLICE SE DIRIGE A SU DESTINO



UNA ISLA DE LA COSTA COLOMBIANA



SELECCIONA EL ARMAMENTO CON QUE VAS A CONTAR



EN EL INTERIOR DEL BUNKER ENEMIGO



DEBES COMPLETAR CON EXITO TU MISION

SPECTRUM
AMSTRAD
MSX
COMMODORE 64
PC
ATARI ST
AMIGA



PLAZA DE ESPAÑA, 18.
TORRE DE MADRID, 27-5.
28080 MADRID
(91) 542 72 87

DISTRIBUIDORES Y TIENDAS: 673 90 13
VENTAS POR CORREO: 450 89 64
TAMBIEN CON: VISA

Un policía incorruptible se enfrenta a las más sangrientas bandas de gangsters de los años 30. Criminales, asesinos y todo tipo de gentuza de los bajos fondos serán los principales enemigos de Dick Tracy. Un héroe del comic que nació hace ya algo más de medio siglo y que este año vuelve de la mano de Disney Software.



DICK T



Los viejos héroes nunca mueren

Cuando en 1931 el dibujante Chester Gould decidió crear a su nuevo personaje nunca pensó que Dick Tracy, que ese era su nombre, iba a tener tanto éxito. Desde aquel momento las aventuras del policía del reloj transmisor invadieron los Estados Unidos haciéndose cada vez más y más famoso. Hoy es casi una institución y ocupa un lugar de honor junto a personajes tan dispares como Bugs Bunny, Superman o Charlie Brown.

Sin embargo, a nadie se le había ocurrido hacer una película sobre este defensor de la ley y el orden hasta que Warren Beatty pensó que sería un gran éxito. Dicho y hecho, el filme se está convirtiendo en un acontecimiento mundial. Y, cómo no, la versión informatizada de esta reciente producción de los estudios Disney no se ha hecho esperar demasiado.

«Dick Tracy» será un arcade de desarrollo lateral, con unos estupendos gráficos, y un desarrollo ultrarrápido. En nuestra redacción estuvieron los chicos de Titus, encargados de desarrollar el juego, representando a Disney Software, mostrándonos el trabajo que tenían realizado hasta el momento.

La versión que estuvimos viendo, no definitiva todavía, —aunque para cuando leáis estas líneas es posible que ya lo esté—, era bastante interesante. Nuestro héroe recorría las calles de la ciudad con la misión de detener a los miembros de la banda de Big Boy Caprice. Cientos de gangsters le atacaban desde todos los lados mientras Dick Tracy se defendía con los puños o usando su pistola. Más adelante pudimos comprobar como



A todo color

Una fiesta de campanillas, celebrada en Orlando (Florida) el pasado 14 de junio, fue el pistoletazo de salida rumbo a todo el mundo para «Dick Tracy».



Distribuida internacionalmente por The Walt Disney Studios a través de su filial Touchstone Pictures, un día después de la citada «premier» se estrenaba en Estados Unidos con el calificativo de «apto para menores de 15 años acompañados».

En nuestro país el estreno de «Dick Tracy» fue el 14 de septiembre y como aperitivo para ir abriendo boca entonces, contó con el último Lp de Madonna «I'm Breathless» (que incluye canciones de la película que no aparecen en la banda sonora de la misma, además de dúos con un Warren Beatty que se moriría de hambre si decidiera dejar el cine y ganarse la vida como solista) y unas actuaciones en directo que demostraron el «sex appeal» de la Madonna y el cuidado que pone en vestirse y desvestirse (también en la película, donde un plano de la estrella quitándose la chaqueta fue rodado hasta veinticinco veces, bastantes más que Hilda deshaciéndose de su famoso guante y con obvias diferencias).

Pese a la fama de Warren Beatty, labrada a pulso en su film «Rojos», el presupuesto de «Dick Tracy» (30 millones de dólares o más de 3.000 millones de pesetas, como se prefiera) no se ha desmadrado, especialmente si lo comparamos con otros de sus colegas contemporáneos (la segunda parte de «Jungla de cristal», el «Desafío total» de Schwarzenegger, «Days of thunder» de Tom Cruise o la continuación de «Límite: 48 horas» superan los 50 millones de dólares). Aún así, Warren Beatty se la juega. Son demasiados ceros seguidos a recuperar antes de que empiecen los beneficios, y últimamente la fama del actor, especialmente entre la gente joven, brilla por su ausencia (hasta el punto de que las malas lenguas aseguran que ha enviado un telegrama a los publicistas de la película en todo el mundo explicando que la pronuciación correcta de su nombre y apellido es «Uorren Beiti»).

No le va a ser fácil, sin embargo, a «Uorren Beiti» recuperar la popularidad perdida. Tiene al enemigo en casa, encarnado por Al Pacino. Al actor le ha tocado bailar en «Dick Tracy» con el más malo y, al igual que ya ocurriera con el «Joker» de «Batman», resulta que su personaje es mucho más atractivo entre la juventud americana que el detective. Hasta los historiadores están encantados con él, empeñados en adivinar cuántas frases famosas de presidentes de Estados Unidos recita a lo largo de film. Con el resto del elenco, Warren tendrá menos problemas, al fin y al cabo el papel de su amigo Dustin Hoffman es lo suficientemente pequeño como para que no le haga sombra.

Lo de Madonna es otra historia, aunque sólo sea porque todo se queda entre las mismas sábanas (ya se sabe que la rubia está encantada con los 52 años de Warren). Además, siempre es un buen gancho ir colgado del brazo de la vampiresa en la vida real (por cierto, vaya plan-

TRACY



chazo para los «fotógrafos cardíacos» que asistieron al citado premier de Florida al comprobar que faltó Madonna por culpa, oficialmente, de un maldito virus que le hace pupa en la garganta).

«Dick Tracy» está basado en el personaje de comic creado por el dibujante Charles Gould en los años 30. Encasillado dentro del género negro ha sido muy popular entre todo tipo de sectores, incluidos los izquierdistas que no dudaron en perdonarle sus ideas excesivamente conservadoras. Duro y honrado como pocos, su influencia ha llegado hasta dibujantes españoles como Martí que nunca ha negado su admiración por el detective y que llegó a inspirarse en él para crear su «Taxista».

Para ayudar a su identificación con el público más joven, los guionistas de la película se han inventado un personaje, «The Kid» («El chico»), en la mejor tradición de ese maestro del cine de aventuras llamado Spielberg. Ningún buen purista que se precie aceptará la intromisión, lo que no ocurrirá con el resto de personajes de la película: la vampiresa Madonna «Breathless» («Sin Aliento») cuya razón para vivir es quitar el ligue, el bueno de Dick Tracy, a «Tess Trueheart» («Corazón verdadero»), o los gansters «Prune Face» («Cara de pasa») y «Rodent» («Roedor»), entre otros, con su jefe a la cabeza, el «Big Boy» («Muchacho Grande»). En torno a estos ejes: la lucha contra los delincuentes, la admiración del chico huérfano, el pecado y las tentaciones de la mujer fatal y el matrimonio para toda la vida de la novia decente, giran las aventuras peliculeras del detective.

Para la mayoría de los críticos cinematográficos, los valores más destacables de este moderno-viejo «Dick Tracy» se encuentran en la producción del film. Ubicada la acción en una gran ciudad estilo años 30 con secuelas de la «gran depresión» aspectos como vestuario, fotografía o iluminación han entrado ya en las quinielas de los oscars. Dicen los maniáticos de las estadísticas que el equipo de rodaje acapara nada más y nada menos que 68 candidaturas a la preciada estatuilla (Vittorio Storaro, Richard Sylbert, Milena Canonero, etc.).

Mas por si todo esto no fuera suficiente para convertir a «Dick Tracy» en un fenómeno sociológico como ocurrió en su día con «Batman» (recordemos que la multinacional Warner se encuentra detrás de ambos), quedan los fetiches y artículos de consumo para «crear ambiente». Hasta la fecha, el número de licencias expedidas para explotar la imagen de Dick Tracy supera el centenar, lo que supondrá una invasión de pegatinas, camisetas, pantalones o bolígrafos con el detective como reclamo. Sólo los actores y teatros están con la mosca detrás de la oreja ante tal despliegue, dicen que el amarillo es el color de Dick Tracy. ■

Santiago Erice



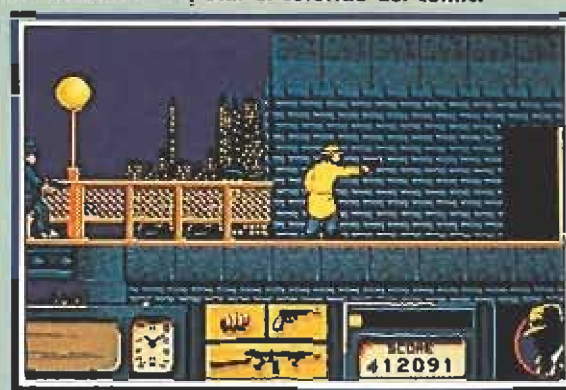
«Dick Tracy» en su edición informática es un arcade de desarrollo lateral, donde predomina la acción.



Al igual que en la película, sus diseñadores y grafistas han intentado respetar el colorido del cómic.



Nuestro héroe en su lucha contra el mal podrá emplear diferentes tipos de armas.



El juego recrea perfectamente los años treinta; época en la que tienen lugar las aventuras del detective.



La galería de personajes es bastante extensa, exceptuando a Madonna que no aparece en el juego.



Dick Tracy debe evitar herir a los personajes inocentes,ya que si esto ocurre la ley se volverá contra él.



FINAL — Daily Paper — TODAY'S NEWS

PUBLISHED DAILY

COMING SOON

Mayor Describes New Building Program to House Civic Offices

El juego estará disponible en principio para Atari, Amiga y Pc y algún tiempo después también para ocho bits.



Las secuencias arcade se entremezclan con pantallas con una calidad gráfica más que considerable.



El malvado Big Boy, al igual que en la película desempeña en el juego un papel fundamental.



Para conectar con la audiencia más joven se ha incluido en el reparto un entrañable personaje: el chico.

recogía una ametralladora con la que las cosas se simplificaron un poco más.

La tarea de este defensor de la justicia no es nada fácil porque, además de evitar que le conviertan en un colador, tiene que procurar no herir con su arma a los demás personajes inocentes que, de vez en cuando, se pasean por las pantallas de las que consta el juego. Un solo disparo y veremos como la imagen de nuestro monitor se transforma en la primera página de un periódico con el titular de: Dick Tracy asesino.

Como detalle curioso os contaremos que en el programa se han recreado los colores originales de la película, que como todos sabréis ya a estas alturas también imitaban a los utilizados en los dibujos del comic original de Gould, y se ha hecho muy bien, porque la ambientación les ha quedado redonda a los creadores del juego.

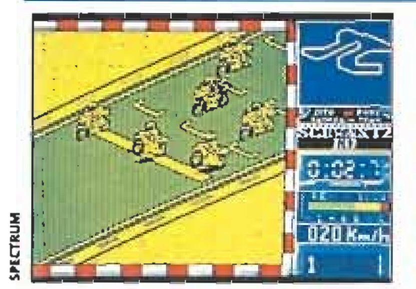
Una nueva conversión de una película que esta vez viene avalada por la creatividad y la profesionalidad de una gran compañía, Disney Software, que aunque acaba de nacer cuenta con un equipo sacado de entre la "créme de la créme" de los programadores galos. Un arcade de esos que tienen muchos niveles que nos va hacer revivir los duros tiempos de la ley seca americana. Un héroe de los treinta que se convertirá en el prototipo del policía bueno de los noventa, y es que hay mitos que nunca mueren... ■

J.G.V.

Dos números UNO para ZIGURAT

SITO PONS y CARLOS SAINZ

La compañía española Zigurat se ha lanzado de lleno al mundo de la simulación deportiva. Dos nuevos juegos que saldrán avalados por el nombre de dos campeones, «Sito Pons 500 c.c. Grand Prix» y «Carlos Sainz Campeonato Mundial de Rallyes», están recibiendo los últimos retoques y muy pronto verán la luz. Una gran noticia para los aficionados al motor y a los buenos programas.


SPECTRUM

Además de controlar nuestra moto deberemos fijarnos una estrategia en cada carrera para responder ante nuestros contrincantes.

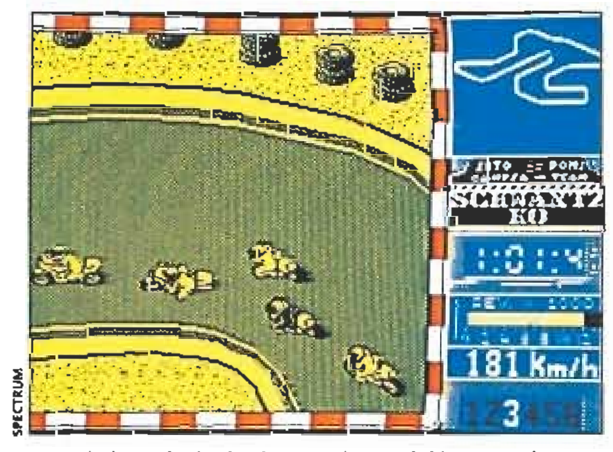
Seguro que todos conocéis a Carlos Sainz, un corredor de rally que este año, y en este momento, está a punto de realizar una gran proeza: ganar el campeonato del mundo. Es posible que para cuando estas líneas lleguen hasta vosotros podamos dar la enhorabuena a un deportista español que está demostrando que con un buen método de entrenamiento y algo de perseverancia se puede llegar a ser un verdadero campeón.

Zigurat, contando con el asesoramiento de este nuevo ídolo del deporte nacional, ha creado un programa en el que tendremos que pilotar el Toyota de Sainz para intentar emular sus hazañas. El juego, del que sólo hemos visto funcionando una preview para Amstrad, nos va a permitir intentar llegar los primeros en los circuitos que forman el campeonato mundial. Como en todo buen simulador que se precie, antes de la carrera, tendremos opciones tales como elegir el tipo de neumáticos que vamos a usar, la suspensión que llevará nuestro automóvil o la clase de pastillas de freno que utilizaremos.

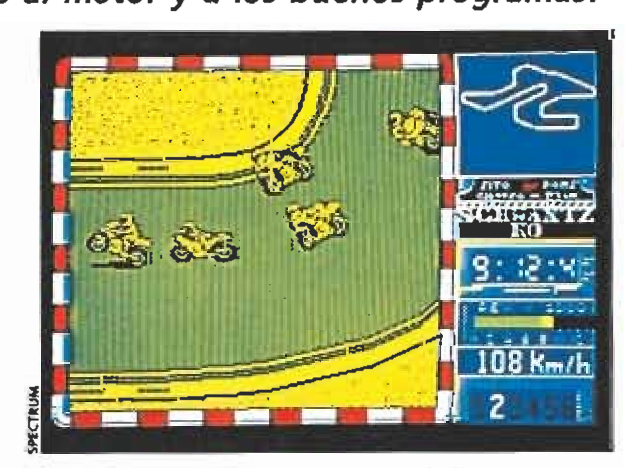
Cada uno de los diferentes circuitos tendrá unas características determinadas, a saber, que el suelo sea asfalto, nieve o tierra, que llueva a cántaros, caiga una tremenda nevada o haga un sol espléndido, y en función de todas estas particularidades deberemos equipar nuestro vehículo.

La forma de control del coche es muy sencilla y nos permitirá, con un poco de práctica, realizar derrapajes, giros de 180° o cualquier virguería que se nos ocurra y nos sirva para arañar unos segundos al crono. En cuanto a los gráficos, están realizados con la corrección habitual a la que nos tiene acostumbrados Zigurat, a destacar el detalle de la sombra del Toyota de Sainz cuando salta por los terraplenes que tienen algunos recorridos.

Un interesante programa, rápido y entretenido que nos va a llevar a intentar imitar al primer piloto español que ha vencido en el difícil Rally nórdico de los Mil lagos. Una tarea que no está al alcance de cualquiera y en la que Carlos Sainz ha impuesto su pericia consiguiendo una victoria sin igual en el complicado mundo de la conducción deportiva. Desde aquí nuestra felicitación al piloto español y a Zigurat que nos trae un juego para que desde nuestro hogar podamos sentir la emoción de este peligroso deporte.


SPECTRUM

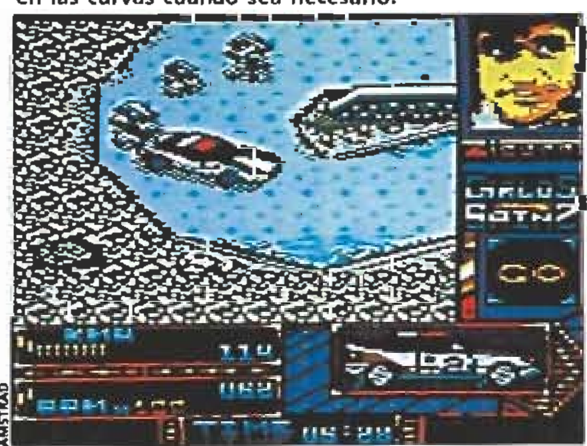
Una de las principales innovaciones del juego es la perspectiva lateral empleada.


SPECTRUM

Nuestra moto es capaz de realizar caballitos o derrapar en las curvas cuando sea necesario.


AMSTRAD

Antes de la carrera podremos preparar nuestro vehículo en función de las condiciones de la pista.


AMSTRAD

Al igual que en la competición real los obstáculos del terreno le confieren gran espectacularidad.

Inteligencia artificial

El segundo y también inminente lanzamiento que nos ocupa está también avalado por otro conocido deportista nacional: el superfamoso motociclista Sito Pons.

Este corredor, que el año pasado consiguió un enorme e importante triunfo en la categoría de 250 centímetros cúbicos al proclamarse campeón del mundo y al que esta temporada la mala suerte en forma de caída ha perseguido y evitado que se encontrará entre los primeros de la cilindrada reina de 500 centímetros cúbicos, es a quien tendremos que imitar conduciendo su moto en todos los circuitos más importantes del mundo.

La característica principal de este nuevo juego, y en la que Zigurat ha colocado toda la carne en el asador, es la inteligencia cibernética con la que han sido dotados los adversarios contra los que nos enfrentaremos en cada una de las carreras. Así, además de controlar nuestra moto, tendremos que fijarnos una estrategia que haga frente a las tácticas de los demás corredores.


AMSTRAD

Los gráficos han sido especialmente cuidados y destacan detalles como la sombra del Toyota de Sainz en los saltos.

Hablando de controlar, podemos deciros que el manejo de nuestra máquina también ha sido cuidado por los programadores, y han sido incorporadas al movimiento la posibilidad de realizar caballitos o derrapar en las curvas cuando sea necesario.

Importantes innovaciones

Un detalle curioso que incorporan tanto «Sito Pons 500 c.c. Grand Prix» como «Carlos Sainz Campeonato del Mundo de Rallyes» es la perspectiva utilizada en su desarrollo. Así, mientras que este tipo de simuladores siempre han sido realizados con una perspectiva como si estuviéramos situados sobre la pista, los más, o en tres dimensiones desde el interior de nuestro vehículo, los menos, Zigurat ha realizado en sus dos nuevas creaciones una importante, a nuestro entender, innovación.

Ésta, consiste en que la carrera la contemplaremos desde un lateral del circuito como si desde una cámara de televisión se tratase. Esto nos va a permitir controlar de mejor forma el movimiento de las máquinas así como una nueva y mejor visión tanto de las curvas como de los obstáculos que pueda haber en nuestro camino.

Como comentario final, y para terminar, deciros que Zigurat, con estos dos nuevos programas, que dentro de muy poco tiempo podréis ver en los formatos de 8 bits y Pc, y un poco más adelante en Atari y Amiga, se ha introducido de lleno en un campo, el de la simulación deportiva, en el que posiblemente tenga mucho que decir si sus producciones son al menos igual de buenas que sus arcades. Vosotros tenéis la última palabra. Por nuestra parte aplauso general a Zigurat y sus campeones. ■

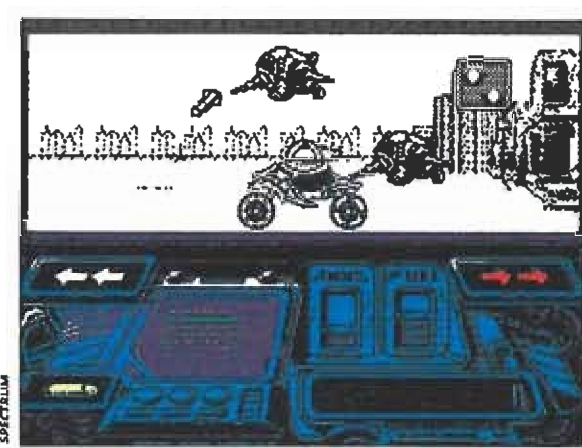
J.G.V.

Preview

BUGGY RANGER

- DINAMIC
- En preparación: SPECTRUM, AMSTRAD, MSX, PC

Mientras todos esperamos la llegada de «Narco-police» —juego del que ya habéis podido ver las primeras imágenes en un número anterior de la revista—, los chicos de Dinamic no han querido dormirse en los laureles y siguen trayendo furibundos arcades para las máquinas de ocho bits. Lo último que nos han enseñado se llama «Buggy Ranger».



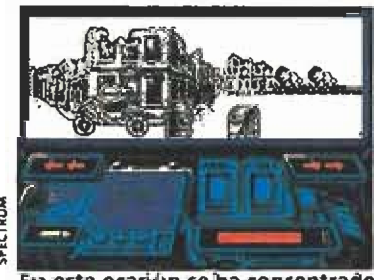
Con su vehículo todoterreno armado hasta los topes, nuestro héroe se adentra en los peligrosos escenarios de la Tierra.

Tenía que terminar así, entre tanto aparato la humanidad ha quedado reducida a sólo un pequeño grupo de personas, que asisten impotentes a la cada vez mayor dominación que las máquinas ejercen sobre sus vidas. Hasta que en una reunión vía modem, los ordenadores que controlan ahora el mundo, han tomado la decisión de eliminar por completo a la raza humana. Amenazados en su supervivencia, los restos de los antes amos de la creación piden ayuda al último miembro de un cuerpo de élite: los Buggy Rangers.

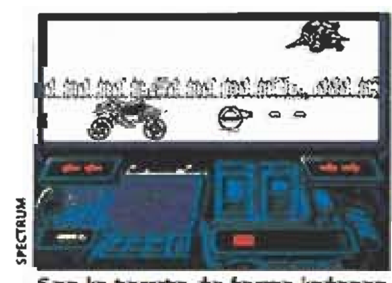
Con su vehículo todo-terreno armado hasta los topes el héroe comienza su difícil misión. Y, por supuesto, tú con él. Un arcade de los de matar sin parar, disparando sobre todo lo que se mueva, que se desarrolla mediante un scroll lateral sobre los decorados de una ciudad asolada por los robots asesinos enviados por el comité de máquinas para destruir la civilización.

«Buggy Ranger» incorpora el curioso detalle de poder separar el vehículo en dos partes y, mientras las ruedas y el cuerpo central siguen su camino, con la torreta tendremos la posibilidad de destruir los obstáculos que se interfieren en el camino ¿Enemigos?, os podemos contar que los váis a tener a miles y a cada cual más peligroso.

En lo referente al aspecto técnico, este reciente programa ha sido realizado por un equipo de programación denominado Iron Byte y parece ser que se han dedicado más a ajustar la dificultad y la velocidad del juego que a desarrollar sus gráficos, que parecen bastante simples en un primer vistazo. Aunque los programas de Dinamic siempre han tenido fama de difíciles este es un juego que no parece vaya a resultar demasiado complicado, claro que tampoco hemos visto



En esta ocasión se ha concentrado la atención más en el desarrollo y la adicción que en los gráficos.



Con la torreta de forma independiente podremos destruir los obstáculos que aparezcan por el camino.

en el momento de escribir estas líneas la versión definitiva, y todavía hay tiempo para convertirle en un juego exclusivamente para expertos.

Dinamic se está convirtiendo, de un tiempo a esta parte, en la compañía española que mantiene a los usuarios de ocho bits surtidos, y mientras otras empresas se plantean ya seriamente realizar sus programas en las máquinas de dieciséis y luego convertir a los Spectrum, Amstrad y Commodore, los creadores del legendario «Army Moves» utilizan el sistema inverso y así, hemos visto primero las versiones de «Satán», «A.M.C.» o «Dinamic Simulador profesional de Tenis» en ocho bits para luego poder examinar sus transformaciones en Amiga o Atari. Desde luego parece, que a tenor de sus éxitos, es un sistema que les está dando muy buenos resultados. Y además ellos saben que en España, a diferencia de otros países, todavía quedan muchos usuarios que no han cambiado sus equipos por ordenadores más potentes, usuarios que hay que mantener surtidos. Y eso, Dinamic sabe hacerlo muy bien, porque ¿quién sino es la compañía que ha lanzado los mejores arcades? Los fanáticos del joystick se lo agradecerán.

Esperemos que con este «Buggy Ranger», Dinamic, consiga el tremendo éxito que casi siempre han logrado en sus lanzamientos. De momento la cosa va bien, en cuanto tengamos el programa definitivo os lo enseñaremos con más detalle, mientras tanto, id ensayando con otros arcades, porque parece que váis a tener que salvar al mundo una vez más. ■

J.G.V.

¡Destruye tu tostadora!

DÍAS DE TRUENO

- MINDSCAPE
- En preparación: ATARI ST, AMIGA, PC
- Próximamente: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

Absolutamente

En «Days of thunder», el nuevo rompetaquillas de la factoría Hollywood, Tom Cruise se nos presenta lanzado a una doble e imparable carrera: una en pantalla a bordo de su impresionante bólido surcando a toda velocidad la pista y otra, mucho más importante para él, en pos de su consagración definitiva y la consecución de ese escurridizo Oscar que se le sigue resistiendo. Pero, ¿y Mindscape? ¿A dónde quiere llegar la compañía inglesa con su versión informática de «Days of thunder»?

Bueno, jugar a ser profetas es siempre ardua tarea y frecuentemente también una presumible fuente de problemas y equivocaciones. Sin embargo, no hace falta entrar en el terreno de la clarividencia para entrever que Mindscape busca con «Days of thunder» lo que justamente le ha faltado a lo largo de toda su carrera: un auténtico número uno que le haga entrar, de una vez por todas, en la órbita de las grandes del software, que quizás son desde hace demasiado tiempo demasiado pocas y además siempre las mismas.

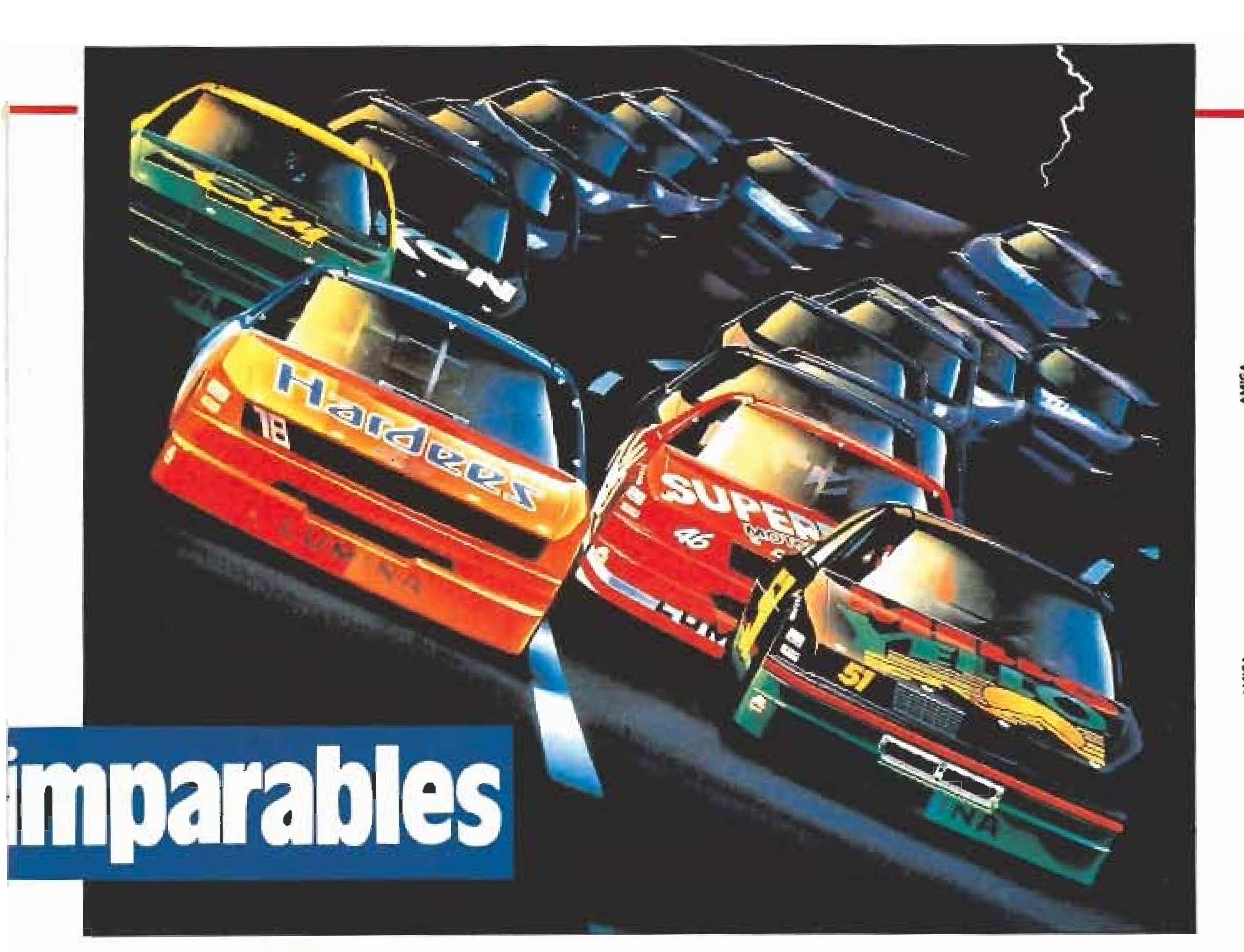
A diferencia de otras licencias en las que la mente de los programadores ha debido ser la encargada de encauzar un argumento en «Days of thunder» este problema estaba resuelto desde un primer momento: lógicamente una película basada en las competiciones de velocidad no podía dar lugar a otro tipo de juego que no fuera un simulador automovilístico.

Sin embargo, Mindscape ha sido valiente y no se ha conformado con realizar un juego sencillo de planteamientos y descaradamente comercial, sino que ha apostado por un verdadero simulador en el sentido más estricto de la palabra, y lo ha dotado además de una concepción técnica muy particular.

Surcando las tres dimensiones

Seguramente recordaréis programas como «Hard Drivin'» o «Test Drive»; ambos eran una sorprendente incursión dentro de los clásicos juegos de coches con una peculiaridad, la utilización de técnicas tridimensionales para representar tanto la pista y los decorados como los diferentes vehículos.

«Days of thunder» aborda también esta misma línea de programación, pero llevándola inclusive aún más lejos. Mindscape ha fundido en un solo bloque la concepción visual de los dos títulos ya mencionados y la clásica opción —incorporada por multitud de simuladores de vuelo— de permitirnos utilizar diferentes puntos de vista, no sólo desde diferentes ángulos sino también desde diversas distancias. Por tanto, como ya habréis deducido los conocedores de este tipo de juegos, toda la representación gráfica tanto de decorados como de objetos móviles se realiza medianta la utilización de polígonos rellenos que sabiamente combinados adoptan la forma de las tribunas, de



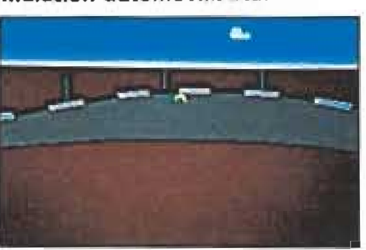
imparables



«Días de trueno» es una nueva incursión en un género clásico: la simulación automovilística.



El juego tendrá una opción que permite vía modem competir a simultáneamente en dos ordenadores.



Las técnicas tridimensionales con gráficos sólidos han sido empleadas para dotar al juego de realismo.



El número de opciones será muy elevado y nos permitirá modificar muchos efectos de la carrera.

LA PELÍCULA

Coches para ellos, Tom Cruise para ellas

«Días de trueno» es una de esas películas americanas cuyo presupuesto para una sola escena supera con creces el del metraje completo de un buen número de filmes "made in Spain". Se dice que, sólo en publicidad, se han gastado 27 millones de dólares, una cifra más que indicativa si consideramos que el presupuesto de la producción fue de algo más de 55 millones.

Lógicamente, ante tales datos el único baremo posible para calibrar la calidad de la película pasa por el control de taquilla y el número de espectadores de pago. Las cifras que llegan de Estados Unidos (en España se estrenó el pasado 28 de septiembre) parecen indicar que el nivel de calidad de «Días de trueno» merece un sobresaliente.

Parte del equipo responsable de esta película es idéntico al de «Top Gun», récord de recaudaciones en el año 86: los productores Simpson y Bruckheimer, el director Tony Scott y el actor protagonista Tom Cruise. Con éste se garantizaba que las chicas verían la palícula. Con las carreras de automóviles, los chicos. Uniendo ambos elementos el éxito en taquilla no podía fallar ya que se aseguraba la presencia en las salas cinematográficas de un altísimo porcentaje de adolescentes y jóvenes americanos (el segmento de la pobla-



ción más apetecido por la industria de Hollywood). Junto a ellos han participado en «Días de trueno» la actriz Nicole Kidman (muy alabada por la crítica americana por su interpretación y, dicen, última pareja de Cruise), los actores Russ Wheeler (en el papel de Cary Elwes, el amigo que mata Cole Trickee —Tom Cruise— en un accidente), Randy Quaid (como un honesto vendedor de coches apasionado de las carreras), Michael Rooker (el gran competidor de Cole) y robert Duvall. El guionista ha sido Robert Towne (que ya ganó un oscar por «Chinatown») y no conviene olvidar que en la banda sonora hay nombres como los de Jeff Beck, Tina Turner, Chicago, Elton John, Guns n'Roses o Joan Jett.

Al margen de las simples y tópicas relaciones entre los personajes, tan previsibles en «Días de trueno» como el destino de los malos en una película de John Wayne, lo más destacable de este largometraje transcurre en las pistas donde compiten los automóviles. Referencias anteriores como la aburridísima «24 horas en Le Mans» se quedan en pañales comparando la espectacularidad de «Días de trueno».

La copa Winston es la competición más importante que organiza en Estados Unidos la NASCAR (Asociación Nacional para Carreras de Coches de Serie), y consta de dieciséis pruebas que se desarrollan en trece estados diferentes. En seis circuitos de estos, incluido el Talladega Superspeedway calificado como "la pista más rápida del mundo", se rodaron algunas de las escenas más espectaculares de «Días de trueno». Al comienzo de la película, el equipo de producción disponía de más de medio centenar de automóviles, cuando las cámaras de filmación terminaron su trabajo apenas dos se encontraban en aceptable estado (no hay duda que se buscó la «autenticidad» por encima de todo y que los especialistas se vieron obligados a hacer horas extras).

Para lograr este realismo, los productores de la película inscribieron coches fabricados especialmente para la ocasión, conducidos por pilotos profesionales, en auténticas carreras de la copa Winston. El colmo del despliegue técnico se produjo en la prueba de mayor prestigio de la temporada, la Daytona 500. Dos coches «Days of Thunder» participaron con cámaras antichoque colocadas al frente y al dorso de los automóviles en cajas especiales de seguridad. Para no perderse detalle había, además, otras situadas en boxes, pista, torre y cada una de las curvas del circuito. Resumiendo, 60 técnicos filmaron con 28 cámaras, el mayor despliegue jamás usado en una competición deportiva, incluidos los fastuosos y desmadrados Juegos Olímpicos.

Quien piense que Tom Cuise se limita en «Días de Fuego» a poner su carita de niño bueno en la película, mientras los especialistas hacen el trabajo arriesgado conduciendo, están en lo cierto pero sólo en parte. El "chicho rebelde" de Coppola es un apasionado de la velocidad (o al menos eso dice la leyenda) y se puso al volante de los automóviles siempre que le dejaron. Esa misma leyenda asegura que tal apasionamiento tuvo su origen en la influencia de Paul Newman durante el rodaje de «El color del dinero» y le llevó a batir el récord de velocidad de un piloto no profesional en el circuito Charlotte Motor Speedway de Carolina del Norte: 273 kilómetros por hora. ■

S.E.

los propios circuitos ovales con sus impresionantes curvas peraltadas, y por supuesto de los diferentes bólidos que disputarán a muerte cada carrera.

Por lo demás el juego sí incluye las clásicas opciones de todo programa de competición automovilística, como puedan ser el hecho de que se nos ofrezca la posibilidad de modificar el número de vueltas a que queremos disputar cada carrera (nunca inferior a diez), cuantos coches tomarán parte en ella además del nuestro, escoger el nivel de dificultad, y por último asistir a las sesiones de entrenamiento, donde además de practicar en cada circuito, dispondremos de la posibilidad de lograr los tiempos de clasifición necesarios para hacerse con un puesto en la parrilla de salida de las diferentes carreras.

Los usuarios de 16 bits dispondrán además de una soprendente opción que permitirá a dos jugadores competir entre sí vía modem, cada uno con su propio ordenador.

La meta ya está a la vista

Pocas vueltas le faltan a Mindscape para cruzar la ansiada meta de ver su «Days of thunder» comercializado y escalando las listas de venta como un auténtico trueno. Hasta entonces sólo os podemos decir que la versión Atari ST, a partir de la cual ha sido realizada esta «preview» ofrece por lo menos un aspecto tan innovador como esperanzador. Lo que pueda rendir el programa en jugabilidad y lo que nos puedan deparar las versiones de 8 bits —difícil, pero imprescindible, asignatura a aprobar— es algo que todavía tendremos que esperar para ver. Hasta entonces paciencia, ¡qué remedio!... ■

J.E.B.



PLOTTING

■ OCEAN ■ V. Comentada: ATARI ST

■ Disponible: SPECTRUM, AMIGA, AMSTRAD, C64, ST

«Plotting» es la nueva creación de Ocean, y también una nueva incursión dentro de ese género que tal vez podríamos calificar como «pasatiempos informáticos» dentro del cual serían perfectamente englobables títulos como «Tetris», «Klax», «E-motion» o «Pipemania».

Todos estos juegos se distinguen por una serie de características comunes e imprescindibles que son las que precisamente han contribuido a lograr su enorme grado de aceptación entre los usuarios: mecánica de juego basada en una idea tan simple como adictiva, montones de niveles distintos que completar y progresivo aumento de la dificultad a medida que pasamos de un nivel a otro superior.

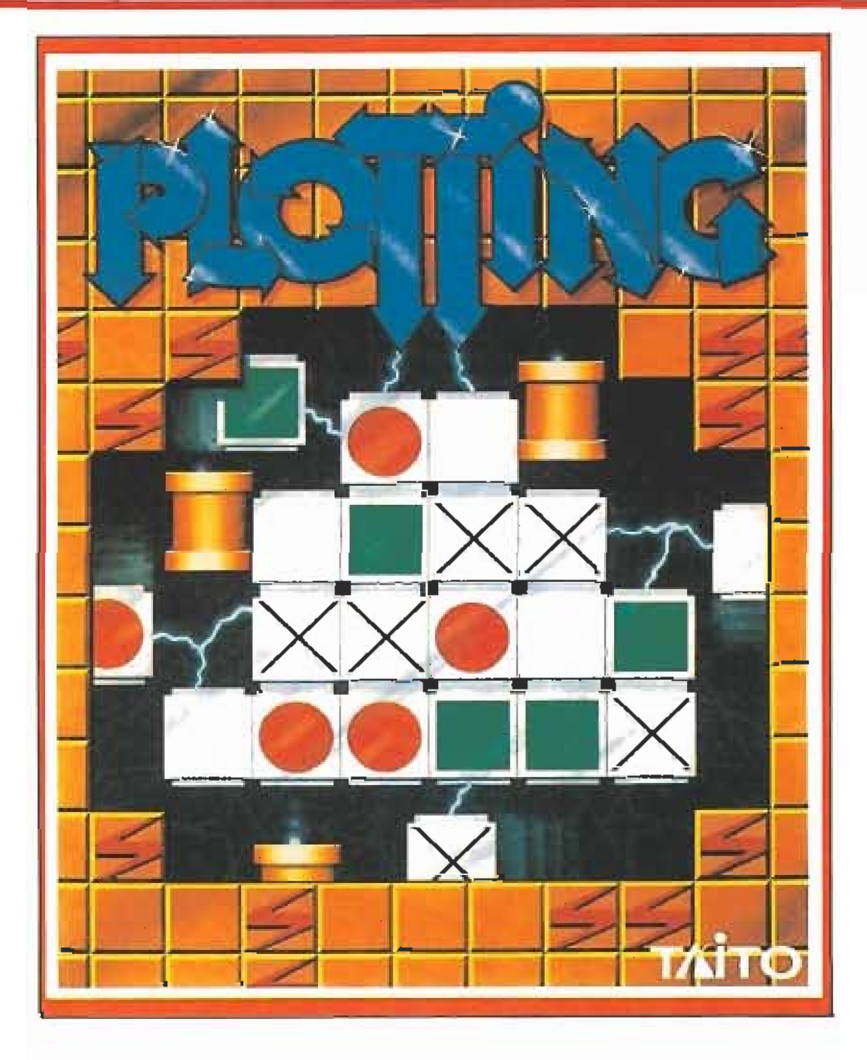
Fácil de decir, difícil de hacer

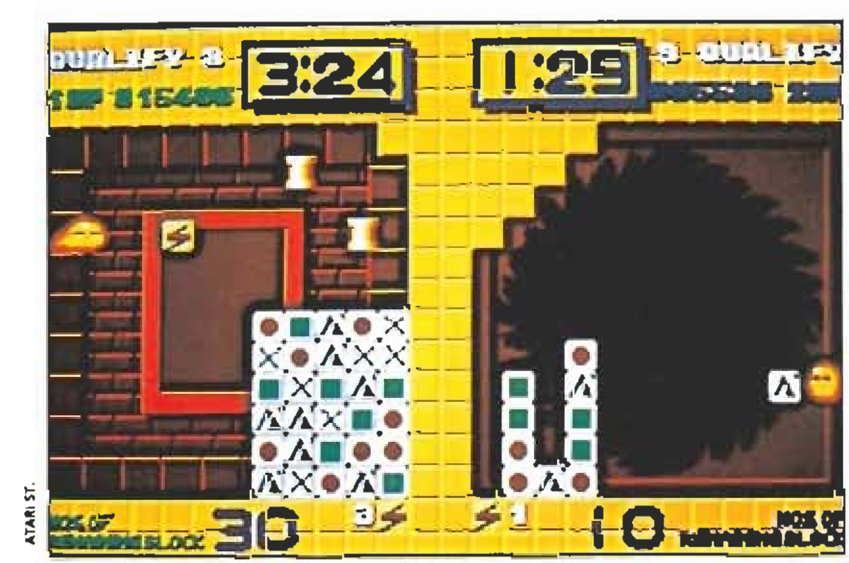
Buen ejemplo de ello es el hecho de que nuestro objetivo en «Plotting» es tan simple como destruir bloques marcados con símbolos, mediante el sencillo procedimiento de golpearlos con otros bloques marcados con el mismo símbolo. Obviamente ya os podéis imaginar qué es lo siguiente que vamos a decir... fácil de explicar, difícil de hacer, porque lógicamente existen una serie de complicaciones adicionales a medida que avanzamos que hacen que el juego se convierta en un auténtico rompecabezas.

Digamos, por ejemplo, que cada pantalla está formada por una determinada cantidad de bloques reunidos en forma de rectángulo, de forma tal que el efecto causado al lanzar un bloque con nuestro cursor (un simpático bicho en forma de pelotita) no sólo es eliminar el bloque homólogo al que hubiésemos apuntado, sino también hacer que el bloque situado a continuación de éste salga catapultado para pasar a caer directamente en nuestro poder. Este proceso de trueque y eliminación es precisamente el que rige el desarrollo del juego, de forma tal que nuestro objetivo en cada pantalla es tratar de eliminar, mediante este método, un número determinado de bloques que se nos especificará en el marcador.

Nuestra preocupación constante, además de buscar un bloque igual al que sujeta nuestra pelotita, será asegurarnos de que la pieza que llegará hasta nuestras manos al ser catapultada en el choque, pueda ser, a su vez, eliminada con otro bloque que se encuentre en el perímetro exterior de la figura formada en ese momento por el grupo de bloques (disculpad el galimatías pero es que resulta casi de locos tratar de explicaros esto sin que tengáis el juego delante).

Otras curiosidades a mencionar son factores tales como que podemos eliminar varios bloques iguales si estos se hallan tocándose y en línea, que existe la posibilidad de lanzar los bloques contra la pared opuesta a nosotros o sus salientes, lo cual causará que la pieza haga un giro de noventa grados y se estrelle contra los bloques con trayectoria vertical en lugar de horizontal, o la aparición en pantalla de piezas especiales que permiten el pasó de los bloques a través suyo pero sólo en sentido vertical y no horizontal (en este caso se comportan como si de una pared se tratase haciendo girar al bloque noventa grados).

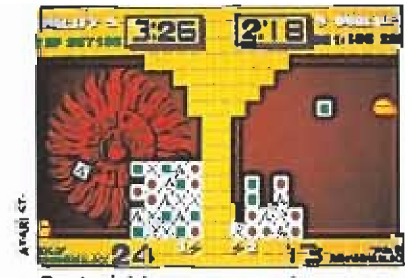




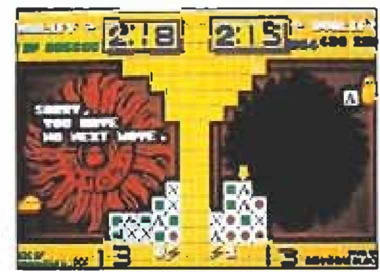
Ocean ha conseguido una vez más realizar una conversión muy cercana a la máquina original de Taito en la que está basada el juego.



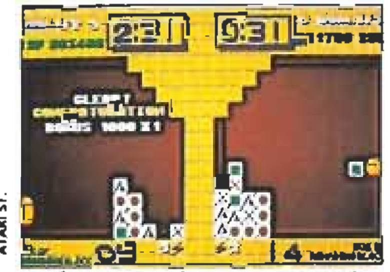
A medida que sobrepasamos niveles las complicaciones aumentan hasta convertirlo en un auténtico rompecabezas.



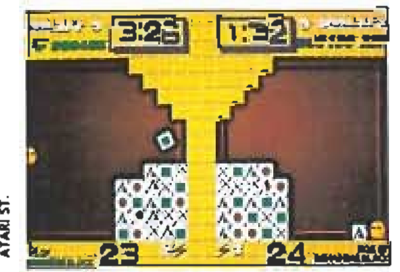
Destruir bloques marcados con un símbolo haciéndolos chocar contra otros de igual identificación es nuestro objetivo.



Podemos eliminar varios bloques iguales si estos se hallan tocándose y en línea.



En algunas ocasiones aparecen piezas especiales que pueden ser atravesadas en sentido vertical.



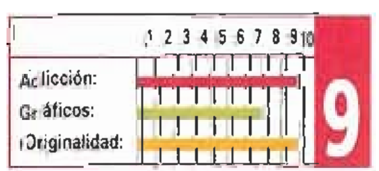
Los gráficos y sus animaciones, al igual que los efectos sonoros, están a la altura de la popular compañía británica.

Todo un reto

Disfrutar de una partida con «Plotting» es un auténtico reto a nuestros reflejos y en cualquiera de sus modalidades (para un sólo jugador, dos simultáneos o dos en rivalidad entre sí) el programa logra llegar a ser realmente adictivo y emocionante, sobre todo cuando el contador de tiempo disminuye mientras nosotros intentamos, por todos los medios, superar el nivel.

La realización técnica del programa —por cierto olvidábamos decir que ha sido versionado de una máquina recreativa de Taito— ha sido sumamente cuidada, y aunque tampoco daba lugar a grandes excesos por su propia sencillez, en general, la calidad de los sonidos, gráficos y animaciones se hallan por encima del notable. Lo mejor ya quedó dicho, adicción por todo lo alto y diversión asegurada en cada partida... como para no perdérselo, vamos. ■

J.E.B.



RECOMENDADOS

8 BITS

1. **RAZAS DE NOCHE**
OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
2. **REGRESO AL FUTURO II**
IMAGEWORKS *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
3. **SOVIET**
OPERA *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
4. **MIDNIGHT RESISTANCE**
OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
5. **3D TENNIS**
PALACE *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
6. **OBERON 69**
G.LL. *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
7. **LA ESPADA SAGRADA**
TOPO *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
8. **SLY SPY**
OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
9. **AUSTRALIAN GAMES**
U.S. GOLD *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
10. **LA ESPÍA QUE ME AMÓ**
DOMARK *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*

16 BITS

1. **BEAST II**
PSYGNOSIS *(Amiga)*
2. **RAZAS DE NOCHE**
OCEAN *(Atari ST, Amiga)*
3. **LOOM**
LUCASFILM *(Atari ST, Amiga, PC)*
4. **PLOTTING**
OCEAN *(Atari ST, Amiga)*
5. **PANZA KICK BOXING**
LORICIELS *(Atari ST, Amiga, PC)*
6. **VAXINE**
U.S. GOLD *(Atari ST, Amiga, PC)*
7. **SOVIET**
OPERA *(PC)*
8. **TURN IT**
TALE SOFTWARE *(Atari ST, Amiga, PC)*
9. **LORNA**
TOPO *(Atari ST, Amiga, PC)*
10. **REGRESO AL FUTURO II**
IMAGEWORKS *(Atari ST, Amiga, PC)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es simplemente la opinión, completamente subjetiva de la revista.

Deportes marciales

ORIENTAL GAMES

■ **FIREBIRD** ■ **V. Comentada: ATARI ST**

■ **Disponible: AMSTRAD, SPECTRUM ATARI ST, AMIGA**


ATARI ST.

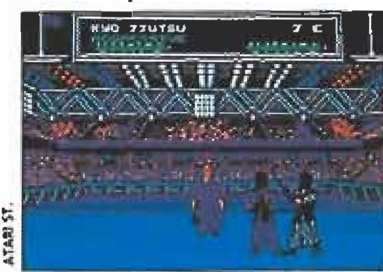
Antes de comenzar a jugar y elegir la modalidad de lucha debemos inscribirnos en la lista de participantes.


ATARI ST.

El orden de las pruebas puede ser escogido a nuestro gusto, pero debemos superarlas todas.


ATARI ST.

Varios combates en los que lo importante es derribar a nuestro adversario.


ATARI ST.

Pocas son las novedades que incorpora «Oriental Games». Reservado a incondicionales del género.

Casi todo el mundo conoce hoy en día, aunque sólo sea de lejos, el karate. Gracias al cine y a la televisión han entrado en nuestros hogares los curiosos gritos y gestos de este sistema de defensa personal que siempre ha tenido mucha aceptación en occidente. Sin embargo, hay otra serie de artes marciales no tan conocidos y en tres de ellos se han basado los programadores de este «Oriental Games».

Como su propio nombre indica, el juego es una simulación, en la que podemos participar, contra el ordenador o un amiguete, en un combate de Kendo, Kung-Fu y Kyo-Kushin-Kai.

Lo primero que tenemos que hacer, tras cargar el programa, es entrar en la oficina de registro y apuntar nuestro nombre en la lista de participantes. Realizada la inscripción tendremos que elegir las modalidades de juego, esto es, el nivel de dificultad entre los tres disponibles, el número de jugadores humanos o pasar al editor de movimientos. ¿Qué es el editor de movimientos?, os preguntaréis. Pues esta es una opción muy curiosa que nos permitirá crear, e incluso salvar en disco, determinados movimientos totalmente personales. Vamos, para darle una desagradable sorpresa al enemigo de turno.

Una vez hecha nuestra elección pasamos al combate. Para quedar campeones absolutos tendremos que vencer en las tres modalidades de lucha, eligiendo el orden de las pruebas a nuestro gusto. En el Kendo manejaremos un palo de bambú, mientras que en los otros dos tipos de pelea dependeremos sólo de nuestras capacidades físicas. El escenario en el que se desarrolla la acción es el centro de un pabellón de deportes, completamente lleno de público.

El juego, aparte de la opción para crear nuestros propios golpes, no añade nada nuevo a este tipo de programas. Los dieciséis movimientos que podemos realizar con nuestro luchador son los clásicos con alguna pequeña variación. La rapidez de respuesta del personaje, las órdenes del joystick o los efectos de sonido —como los golpes o los gritos del público—, tampoco llaman demasiado la atención, ya que son los habituales en los programas basados en las artes marciales.

«Oriental Games» es un juego normalito, entretenido si te gusta liarte a puñetazos en tu ordenador, pero que no destaca especialmente en nada, si olvidamos el editor de golpes. Simplemente pasable. ■

J.G.V

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		6
Gráficos:		
Originalidad:		

■ **OPERA SOFT**

■ **Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, MSX, PC, PCW**

■ **V. Comentada: SPECTRUM**

Opera acaba de demostrar que todavía no estaba dicho todo en cuestión de arcades. Y para los que pensaran que era ya muy difícil hacer un programa que nos trajera el buen sabor de boca que nos dejaban los mata-todo-lo-que-se-mueva de antaño, esta popular compañía española ha creado «Soviet».

Igor era el número uno de su promoción. Entrenado en la Escuela Especial de Agentes del KGB fue preparado para todo tipo de misiones. Curtido en las frías llanuras de Siberia, nuestro héroe es un "hombre para todo" al estilo del famoso 007 británico. Cuando el camarada Tenkov, miembro del Comité Central que desde el Kremlim controla el espionaje soviético, examinó la ficha de Igor no dudó ni un momento en que éste era era el agente que necesitaba para la misión que se estaba preparando. Desde hacía ya algún tiempo, el dictador de turno, de un país cuyo nombre ahora no viene al caso, estaba secuestrando ciudadanos soviéticos por los que pedía rescate. Al principio el gobierno de la URSS pagó lo que se le pidió, pero ahora las pretensiones del tirano rayaban lo inimaginable.

Tenkov levantó el teléfono de línea directa e hizo que su hombre se presentará ante él. A los pocos días, Igor, junto con un vehículo blindado preparado para la ocasión era lanzado en paracaídas en la zona donde los rehenes estaban situados. La aventura acaba de empezar...

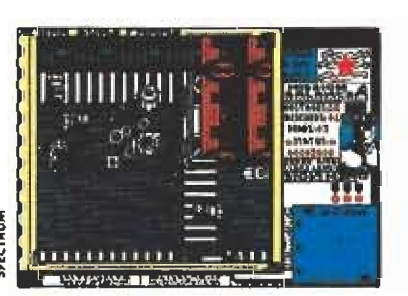
Matar, matar y matar

«Soviet» es un extraordinario arcade en el que nuestra única ocupación será disparar sobre todo lo que se mueva, exceptuando unos pequeños hombrecillos, los secuestrados, que hay

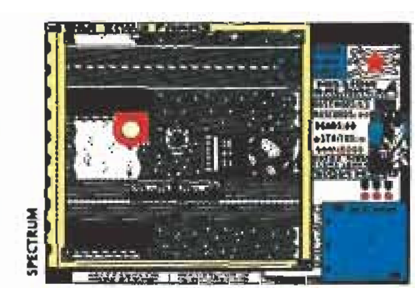


El justiciero de la Estepa

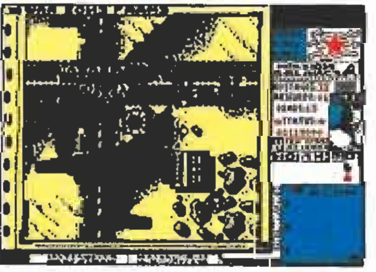
SOVIET



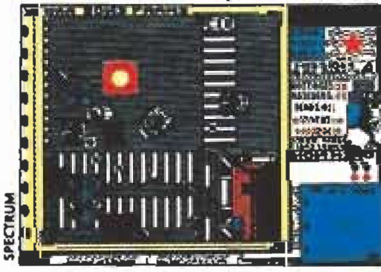
Nuestra única ocupación será disparar contra todo lo que se mueva.



Para proteger nuestro tanque disponemos de tres tipos de armas.



El juego consta de dos fases con idéntico objetivo y diferente ambientación.



Las principales virtudes del juego son, ante todo, su velocidad y adicción.

que recoger simplemente acercándonos a ellos. Mientras salvamos la vida a nuestros conciudadanos, sobre nuestro tanque caerán infinidad de bombas y granadas lanzadas por los miles de enemigos que abundan, como en todo buen arcade, en cada pantalla del juego.

Para proteger nuestro tanque podemos utilizar los tres tipos de armas de las que disponemos, un disparo de largo alcance, uno de corto y un número limitado de super-bombas que destruyen a todos los enemigos que se encuentren por los alrededores. El programa consta de dos fases en las que hay que recoger a una cierta cifra de rehenes. Cuando hayamos superado el primer nivel se nos facilitará una clave para acceder al segundo. En lo único que se diferencian estas dos partes es en los gráficos del decorado, porque la misión es la misma tanto en una como en otra, sólo que la primera transcurre en una ciudad y la segunda en el desierto.

Acción desde el principio al fin

Las principales virtudes de «Soviet» son su velocidad y su adicción. Realizado por el programador que, hace ya unos años, nos deleitó con aquel estupendo juego llamado «Silent Shadow», «Soviet» no tiene nada que envidiar a aquel legendario arcade. Probablemente este programa será una de las últimas incursiones de Opera Soft dentro del mundo del arcade, y, como despedida, nos dejan esta pequeña joya que seguramente tardará mucho en ser superada.

Sin embargo, el programa adolece de un pequeño defecto: su enorme dificultad. Nadie dice que un arcade tiene que ser fácil, al contrario, pero esto es demasiado y te resultará realmente complicado rescatar al menos a la mitad de los rehenes necesarios para pasar de fase. Por lo demás «Soviet» roza la perfección. Sus gráficos son estupendos, con una admirable utilización del color, es un juego verdaderamente rápido y el scroll es suave como hemos visto pocos. Un gran programa técnicamente hablando, lástima de su dificultad que reduce un poco la adicción y lo convierte en algo frustrante para el jugador que cargue este juego por primera vez. Pero, nada, tras unas cuantas semanas de entrenamiento, estamos seguros de que pasaréis de nivel con la gorra.

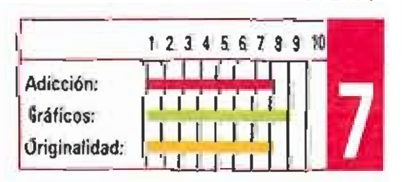
En resumen y para terminar, un estupendo arcade para expertos en este tipo de juegos. Os dejamos ya, porque estamos deseando volver a coger el joystick y lanzarnos al rescate de los rehenes. ¡ Pum, bang, Crack!... ■

J.G.V.

CONSEJOS y TRUCOS

■ ***No pierdas de vista las cruces que hay en el suelo, indican dónde caerán las bombas lanzadas por los aviones enemigos, un momento de distracción y...***

■ ***Utiliza las super-bombas en momentos de verdadera necesidad, recuerda que tienes un número limitado.***



Sólo para masoquistas

VETERAN

■ **SOFTWARE HORIZONS** ■ **V. Comentada: AMIGA**

■ **Disponible: ATARI ST, AMIGA, PC**

Sorpresa, sorpresa... un nuevo juego con un concepto absolutamente original. El puntero, manejado con el ratón, se transforma en el punto de mira de una potente ametralladora. Con ella recorremos una ventana que ocupa la mitad de la pantalla descargando nuestra agresividad. Nuestra misión: matar a todo bicho viviente que se ponga a tiro. Además, tenemos granadas que podemos lanzar sobre tanques, helicópteros o fortificaciones. Los gráficos son soldados que también se defienden y si no somos más rápidos que ellos caerán sobre nosotros unos cuantos tiritos.

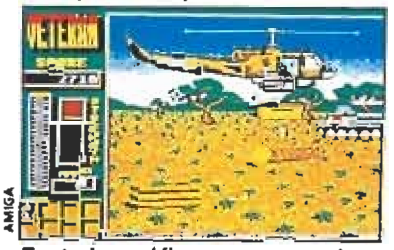
¿Qué os parece? ¿Cómo? ¿qué ese juego ya ha salido y se llama «Operation Wolf»? Rápido, rápido tendremos que avisar a los programadores de este «Veteran», parece que no se han enterado.

Bueno, bromas aparte, hay cosas absolutamente inexplicables. Copiar una idea mejorando el original puede resultar incluso atractivo pero Software Horizons ha rizado el rizo: ha copiado una idea y encima lo ha hecho mal. Rematadamente mal, ya que «Veteran» no tiene ni los estupendos gráficos de «Operation Wolf», ni su rapidez, ni su scroll. Eso sí tarda menos en cargar de disco.

En la cuestión técnica también se han lucido. Vamos por partes. En primer lugar los gráficos son malos y su movimiento irreal; el cursor se mueve más por su cuenta que por la nuestra y no es difícil ver como después de haber acertado a un enemigo éste sobrevive un ratito a nuestros disparos hasta que decide caer muerto. En



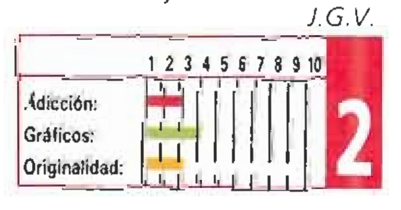
«Veteran» es una descarada y mala copia de «Operation Wolf».



Tanto los gráficos, como su animación o los efectos sonors, no llegan al nivel mínimo exigible.

segundo lugar apuntar que nosotros creíamos que el Amiga era superior en el aspecto sonoro, pero en Software Horizons deben desconocerlo porque exceptuando el ridículo pum, pum de nuestro arma, el ruidillo de las explosiones y una especie de grito —decimos especie porque aunque esté digitalizado parece más el aullido de cualquier animal en celo que el quejido de un hombre— no hay ninguna música ni sonido que turbe la tranquilidad de nuestros oídos. Tal vez, debamos dar gracias por ello, ya que en vista de la calidad del juego la melodía podía haberse convertido en cualquier cosa. Un super suspenso para Software Horizons y su «Veteran». ■

J.G.V.





Cómo encontrar un tesoro y no morir en el intento

EL ORO DE LOS AZTECAS

- *U.S. GOLD*
- *V. Comentada: ATARI ST*
- *Disponible: PC, ATARI ST, AMIGA*

Una antigua receta encontrada en un viejo libro por los programadores de U.S. Gold indicaba que si se cogían 27.000 horas de trabajo, 4 megabytes de código máquina, 600 k de música y efectos sonoros, 6 Amigas y una buena historia, se mezclaba todo y se dejaba cocer a fuego lento, el resultado final sería un gran éxito. Vamos a verlo.

Hace muchos años, tantos que todavía no existía ni siquiera la televisión, un aventurero español llamado Don Juan López de Marbella decidió buscar fama y fortuna allende los mares. Junto a 300 hombres se embarcó dispuesto a convertirse en el hombre más rico del Imperio. Navegando navegando llegaron hasta la provincia del Yucatán, que, como todos sabemos, está en México. Allí, regalando algunas baratijas a los indígenas y quemando algún que otro poblado, pocos realmente para las costumbres de la época, consiguieron precisas indicaciones sobre la tumba de Quetzacoatl, un dios coleccionista de piezas de oro. Atravesando la jungla y superando sus mil peligros consiguieron llegar hasta el tesoro, pero el problema fue volver. Atacados por la fiebre y por los guerreros que no estaban de acuerdo con el intercambio de oro por baratijas, los 300 guerreros pasaron a mejor vida y sólo Don Juan consiguió volver a la civilización. Enfermo y a punto de morir consiguió dibujar un mapa del difícil camino hacia la riqueza.

Como suele ocurrir, en los años siguientes el plano se perdió y no ha sido localizado hasta hace unos meses en que tú, un ex-combatiente de la guerra del Vietnam lo has encontrado entre los papeles que heredaste de un familiar lejano. Como eres el aventurero más fuerte, más alto y más rubio que conoces te has decidido y sobrevuelas la zona donde comienzan las indicaciones de tu antepasado dispuesto a lanzarte en paracaídas cuando descubras el más mínimo claro en la espesa jungla.

El juego

«El Oro de los Aztecas» es un complejo arcade con toques de videoaventura. El mapeado en el que se desarrolla el juego es enorme y todos y cada uno de los decorados han sido realizados con un detalle asombroso creando unas pantallas llenas de colorido realmente llamativas.

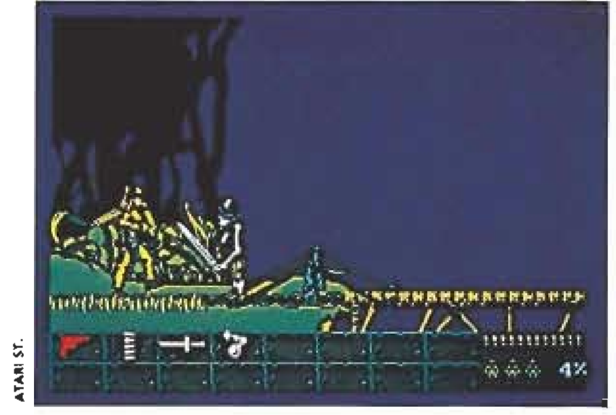
En cada una de las zonas del juego, la jungla, las cavernas, el templo... hay diferentes enemigos como, pigmeos, flores asesinas, elefantes, esqueletos guerreros y así hasta un gran número de personajes contra los que tendremos que utilizar cada vez una estrategia distinta, antes de que nos manden directamente a la tumba. Para defendernos de tan simpáticas criaturas disponemos al principio del juego de una pistola y una daga para combates a corta distancia.

Repartidos por diversos lugares hay objetos, —no, no te vamos a decir dónde, por lo menos de momento—, que te serán útiles para sobrepasar algunas de las trampas que encontrarás por el camino.

Un juego super difícil

Con lo que os hemos contado nos imaginamos que ya os habréis dado cuenta de que «El Oro de los Aztecas» no es, ni mucho menos, un juego de esos del montón, y por supuesto ni remotamente fácil. Aún más, es un programa que os va a costar terminarlo mucho, pero que mucho tiempo. Pero no os preocupéis demasiado por eso porque estamos pensándonos echaros una manita.

En cuanto al aspecto técnico, el juego resulta insuperable.

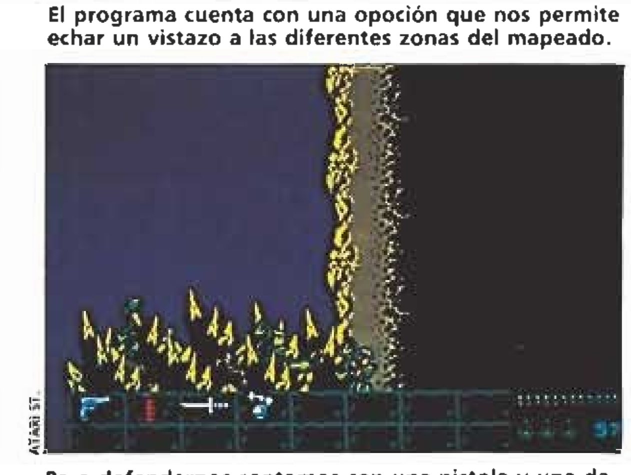


«El oro de los aztecas» es un complejo arcade con toques de videoaventura y una dificultad endiablada.

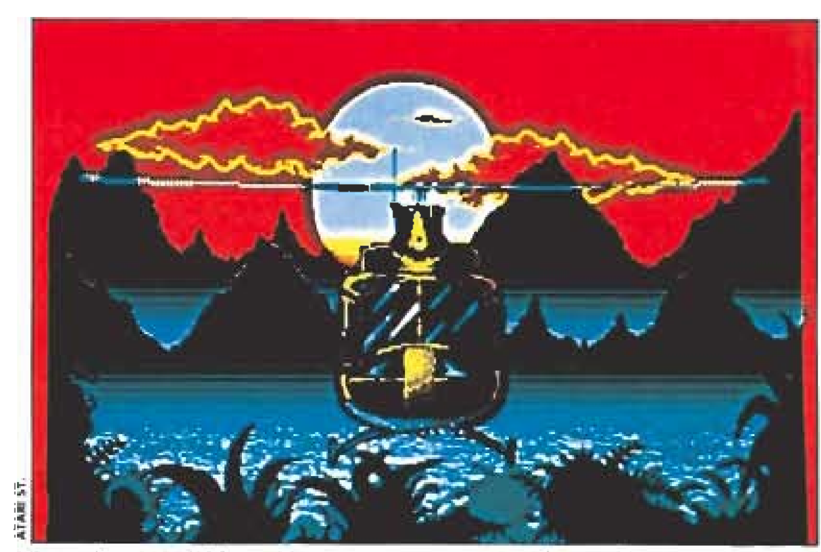
El programa cuenta con una opción que nos permite echar un vistazo a las diferentes zonas del mapeado.



La animación es soberbia, aunque quizás eso no le haga resultar todo lo rápido que sería deseable.



Para defendernos contamos con una pistola y una daga, pero es posible recoger nuevos objetos.



En cada zona del juego encontraremos nuevos decorados y enemigos.

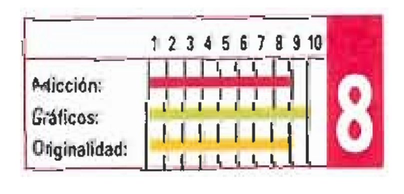
CONSEJOS y TRUCOS

- *Casi todas las pantallas tienen truco así que tomároslo con calma si os matan las primeras diez mil partidas. No tiréis el ordenador por la ventana.*
- *Aprenderos con atención la mejor forma de eliminar a los enemigos de cada zona y tened preparada el arma necesaria antes de que aparezcan.*
- *Aunque al principio del juego se os permite ver el plano, no estaría de más que cada uno se hiciera el suyo particular indicando los lugares más peligrosos.*

Con una animación soberbia, aunque, quizá debido a esto, algunas veces no es todo lo rápido que sería de desear, pero se lo podemos perdonar. La carga adictiva del programa es enorme pero puede frustrar a los jugadores novatos porque nos parece excesivamente difícil al principio. Por eso no os lo recomendaremos si no sois expertos en las lides aventureras, o no queréis convertiros en maestros del joystick. Para todos los demás, que sabemos que sois muchos, «El Oro de los Aztecas» os resultará posiblemente uno de los mejores programas que podáis tener en vuestras manos.

Sonido genial, gráficos extraordinarios, adicción a tope, enorme mapeado... ¿quién da más? Desde luego es difícil. Pero con un poco de empeño todo se consigue así que: ¡A trabajar programadores! ¡a ver cuándo nos sorprendéis con algo mejor! De momento disfrutaremos como bestias en las junglas del Yucatán. ■

J.G.V.



BOXEO

NO ES UN VIDEOJUEGO,
ES UN COMBATE!

POLI DIAZ
EL POTRO DE VALLECAS

CARACTERISTICAS TECNICAS

- **24 Golpes distintos: jack, directo, gancho, croche, etc.**
- **2 Tipos de guardia, 8 tipos de paradas, 4 formas distintas de esquivar al contrario.**
- **Preparación del combate con un sparring.**
- **Lucha por el título de España de los ligeros, lucha por el título europeo.**
- **5 Defensas del cetro europeo.**
  - **Lucha final por el título unificado del mundo**

PANTALLA EGA



PANTALLA EGA

OPERA sport

Gustavo Férnandez Balbuena 25. 28002 Madrid. Distribuido por MCM. Teléf. 457 50 58

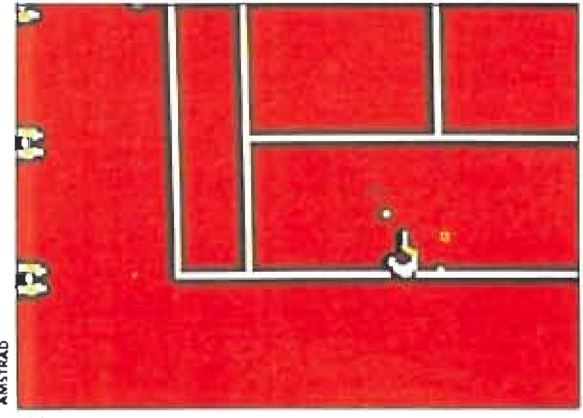


Mucho Adidas poco tenis

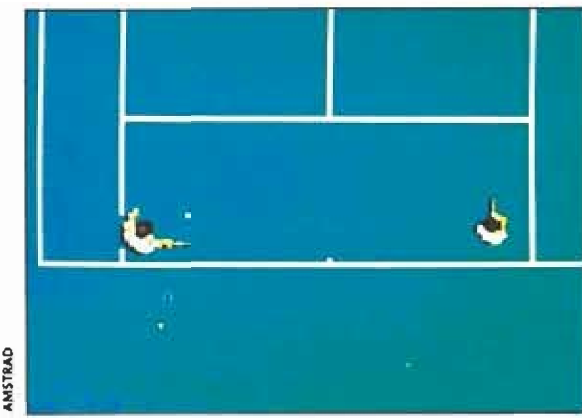
ADIDAS TIE BREAK

■ OCEAN ■ V. Comentada: AMSTRAD

■ Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA

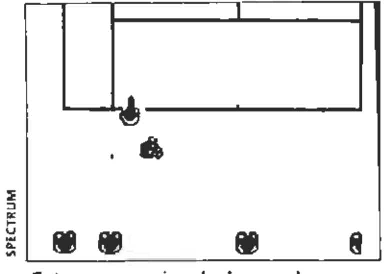


El juego intenta que sintamos la emoción del tenis profesional.

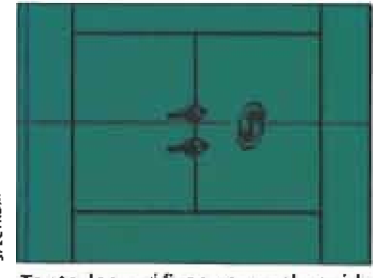


La perspectiva utilizada de la pista complica el control sobre nuestro tenista.

Realmente no llegamos a entender cómo una compañía de la categoría de Ocean, con su amplio y exitoso historial dentro del mundo del sofware en general y de los simuladores en particular, ha lanzado al mercado este «Adidas tie break». Si los programas de la compañía inglesa han destacado siempre por su elevada calidad, su cuidada programación y la inclusión de gráficos, movimientos y sonidos de primera, nos resulta francamente incomprensible cómo, de buenas a primeras, han dado forma a un juego que no sólo no está a la altura de estas cualidades sino que, lo que es aún peor, está incluso por debajo de lo que sería mínimamente exigible.



Este nuevo simulador nada nuevo aporta que no haya sido ya incluido en otros títulos del género.



Tanto los gráficos como el sonido son sólo correctos, sin alcanzar un nivel exigible a Ocean.



La versión Spectrum no contribuye tampoco a mejorar la opinión general sobre el programa.

«Adidas tie break» es un nuevo simulador de tenis; la verdad es que sólo el hecho de acabar de ser lanzado al mercado justifica la utilización de la palabra "nuevo", ya que nada aporta en su desarrollo que no haya sido ya incluido en otros juegos sobre este mismo deporte.

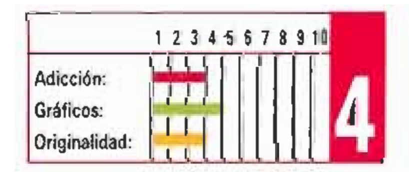
Como siempre podemos escoger entre disputar un torneo o una sesión de entrenamiento, así como el tipo de pista en que queremos jugar los partidos, también, al igual que en otros simuladores, podemos elegir el modelo de raqueta que vamos a utilizar, e incluso la poco afortunada perspectiva aérea del campo ya fue utilizada en su momento por el «Passing Shot» de Image Works.

Si este panorama es poco esperanzador aún lo es menos el que nos espera una vez que saltemos a la pista de juego. Descubriremos que el considerable tamaño de la pista, unido a la perspectiva aérea, hacen que sólo una reducida parte de la superficie de juego (aproximadamente 1/4) sea visible en pantalla. Gracias a este incomprensible detalle no podemos ver a nuestro contrario excepto cuando sea él quien se encuentre junto a la pelota, y con ello resulta totalmente imposible decidir cuál es el tipo de golpe más adecuado a realizar y hacia dónde lo queremos dirigir, algo que según nuestra modesta opinión es la auténtica «quintaesencia» de un deporte que si no resultaría tan fútil como dedicarse a pelotear al «tun-tun» hasta que uno de los jugadores fallase.

Por otra parte descubriréis que fallar es precisamente lo único que se puede hacer fácilmente en el programa, pues el sistema de manejo de nuestro jugador es tan desesperante como el hecho de que debamos calcular al milímetro el lugar y el momento en que debemos golpear la pelota. Como contrapunto descubriremos que nuestro rival, controlado por el ordenador, no tiene ningún tipo de problemas con este particular y falla menos que Ivan Lendl en sus mejores tiempos. En resumidas cuentas que entre unas cosas y otras los marcadores que puedes cosechar son auténticamente de escándalo (perder un set por 2-6 es todo un éxito).

Los gráficos son bastante pobres, el sonido sólo correcto y los movimientos y «scrolles» de pantalla igualmente sólo pasables. En fin, vamos, que el único carisma de que goza el juego es aquel que le pueda inferir la conocida marca deportiva que da nombre al programa. Decididamente, la bola no entró... ■

J.E.B.



A patada limpia

PANZA KICK BOXING

■ LORICIELS ■ V. Comentada: ATARI ST

■ Disponible: ATARI ST, AMIGA, PC, AMSTRAD

El presentador anuncia por el micrófono el próximo combate mientras tú, en el vestuario, haces los últimos ejercicios de precalentamiento. Tras un pequeño cambio de impresiones con el entrenador, saltas al ring, el griterío es ensordecedor, observas a tu contrincante. Es enorme, piensas que te va a dar una tremenda paliza y sales corriendo...

Esto es una broma, claro, seguro que nunca habéis visto a un boxeador salir huyendo antes del combate; sin embargo, cuando carguéis este nuevo programa de Loriciels habrá momentos en los que desearéis poder sacar de la pantalla a vuestro personaje para que deje de recibir, y todo porque «Panza Kick Boxing» está tan bien hecho que ya veréis como casi duelen los golpes que se dan los boxeadores.

Thai Boxing

Panza es el nombre de un famoso luchador de lo que en nuestro país se llama boxeo tailandés o thai boxing. Para los que no estéis muy puestos en este deporte os contaremos que es muy similar al boxeo normal y corriente, sólo que además de usar los puños también se utilizan los pies. Pues bien, desde la vecina Francia nos llega un juego que nos va a permitir convertirnos en unos maestros de este violento espectáculo.

El programa consta de innumerables opciones. Podemos cambiar el nombre de los boxeadores, elegir sus características, grabar los resultados, competir contra un amigo o contra el ordenador, diseñar un tipo de golpe personal, —desgraciadamente sólo los usuarios del 1040 ST—, e incluso entrenarnos para mejorar nuestra fuerza, resistencia o reflejos.

«Panza Kick Boxing» nos deja realizar 16 movimientos distintos con nuestro boxeador, utilizando combinaciones entre el botón del joystick y las diferentes direcciones en las que movamos la palanca. También se



Nuestro luchador puede emplear dieciséis movimientos diferentes.



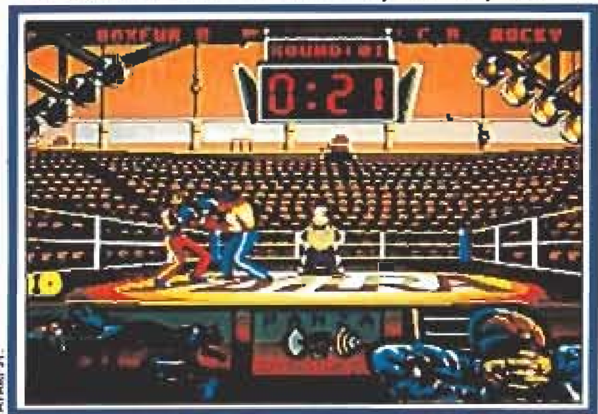
ATARI ST.

El juego recrea un combate de «Thai Boxing», especialidad similar al boxeo donde se emplean las piernas.



ATARI ST.

El realismo conseguido gracias a los espectaculares gráficos, el sonido y los movimientos es asombroso.



ATARI ST.

Nuestro jugador y sus contrincantes pueden ser seleccionados en función de nuestro nivel de juego.



ATARI ST.

Antes de saltar al ring es interesante someternos al entrenamiento con tres tipos de ejercicios en el gimnasio.

ha pensado en los que prefieren otro tipo de control y lleva la opción de utilizar el teclado.

Nuestra primera tarea será elegir un luchador entre los que acompañan al juego y que están en la memoria del ordenador, le cambiaremos el nombre para poner el nuestro, elegiremos un contrario que tenga más o menos las mismas características, y pasaremos al gimnasio o a la pelea directamente si nos creemos en buena forma. Para prepararnos físicamente para el combate tendremos que hacer tres tipos de ejercicios en el gimnasio: saltar a la comba para tener más resistencia, levantar peso para aumentar nuestra fuerza y un tercer ejercicio para mejorar los reflejos. Tras este pequeño preámbulo volveremos al menú desde donde elegiremos la opción de pelea.

Sobre el ring

Una chica anunciará nuestra categoría y acto seguido nos encontraremos en el ring frente a nuestro adversario escuchando al árbitro hacer las presentaciones. Aquí hay que hacer una pausa y comentar que tanto los gráficos como el sonido de «Panza Kick Boxing» son de una calidad increíble. El cuadrilátero está situado en el centro de un pabellón en el que podremos ver incluso como el público se levanta de sus asientos y escuchar sus gritos cuando realicemos un buen combate. Los asaltos, cuyo número también podemos elegir, son de un minuto y durante ellos el árbitro separará a los boxeadores o saltará de un lado a otro para no entorpecer la visión de los espectadores. Tras la pelea, los luchadores se colocarán en el centro del ring, a ambos lados del árbitro y esperarán a que éste levante el brazo del vencedor, volviendo luego el juego de nuevo al menú principal, donde podremos elegir un contrincante más difícil antes de enfrentarnos con el más complicado de ganar: el auténtico Panza.

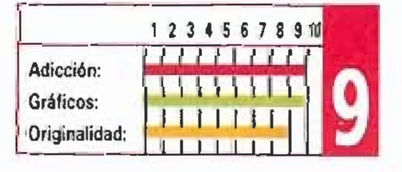
Chapeau para Loriciels

«Panza Kick Boxing» es un programa extraordinariamente bien realizado. El elevado número de boxeadores para elegir como enemigos hace que la dificultad sea creciente, aumentando así la adicción. Como ya hemos dicho unas líneas antes, tanto los gráficos como el sonido son superiores, —como detalle curioso, comentaros que incluso cuando derribamos al contrario el árbitro le hará la cuenta reglamentaria mientras está sobre la lona, si el golpe no ha sido demasiado fuerte veremos como el boxeador se levanta tambaleándose y se prepara para continuar la pelea—; esto es sólo un ejemplo de la infinidad de detalles que incluye este nuevo programa y que le convierte en uno de los más entretenidos que hemos visto. Sencillamente genial. O como diríamos en francés: "chapeau". ■

J.G.V.

CONSEJOS y TRUCOS

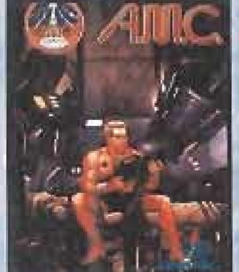
- ***El juego es mucho más divertido si participáis con algún amigo que contra el ordenador, aunque la posibilidad de elegir el contrincante también le haga muy entretenido.***
- ***Observa, como norma general, la resistencia de tu contrario comparada con la tuya. Si él tiene una mayor capacidad para encajar por más que le golpées te costará mucho hacer que su energía descienda.***
- ***Entrena siempre que puedas porque eso te dará más energía y derrotarás con más facilidad a tus oponentes.***
- ***Para aprender a dominar los golpes elige la opción de dos jugadores pero participa tú solo.***



	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		9
Gráficos:		
Originalidad:		



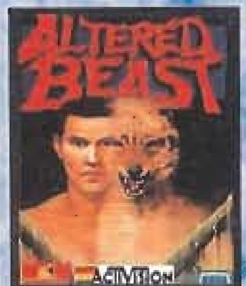
SI NO TE GUSTAN LOS JUEGOS DE



A.M.C.

Los AMC patrullan la galaxia. Su mejor hombre, con el mejor armamento ha de enfrentarse contra 20 razas de alienígenas y robots que se han coaligado para derrocar a la organización humana.

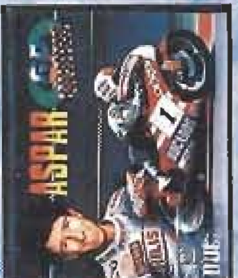
CINTA AMSTRAD......395
DISCO SPECTRUM+3...995
DISCO AMSTRAD......995



ALTERED BEAST

Has sido resucitado por los Dioses para rescatar a la hija de Zeus. Podrás convertirte en extrañas naturalezas: hombre-lobo, hombre-tigre, hombre-oso, cada una con sus poderes. Saca la bestia que hay en ti!!

CINTA SPECTRUM.....595
CINTA AMSTRAD......595
CINTA COMMODORE....595
CINTA MSX..........595
DISCO AMSTRAD....1.900
ATARI ST.........2.250
AMIGA............2.250



ASPAR

Simulación del mundial de motos, en la que podrás experimentar todas las técnicas de pilotaje. Circuitos de hasta 70 pantallas. Competencia entre doce pilotos. Vista de plano superior en picado.

CINTA SPECTRUM.....395
CINTA AMSTRAD......395
CINTA MSX..........395
DISCO SPECTRUM+3...995
DISCO AMSTRAD......995
PC.................995



LA AVENTURA ESPACIAL

La última aventura de AD. Has sido educado y adiestrado en la estación espacial Anillo Dorado y como elite tienes la misión de velar por los intereses de toda la galaxia desde tu nave base.

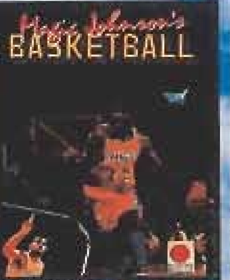
CINTA SPECTRUM...1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
CINTA COMMODORE..1.200
CINTA MSX........1.200
DISCO SPECTRUM+3.1.950
DISCO AMSTRAD....1.950
DISCO MSX........1.950
ATARI, AMIGA o PC.2.500



BARBARIAN

Solo si eres capaz de ser el famoso Hegor, el guerrero que mata dragones con sus manos y de entrar en un mundo subterráneo donde reina el caos y el terror y la oscuridad, Barbarian será tu juego.

DISCO SPECTRUM+3...995
DISCO AMSTRAD......995



BASKETBALL MAGIC J.

Reconvertido de la popular máquina y presentado por el número 1 de la NBA. Scroll total de pantalla. Campo de juego completo (dos canastas). Contraataques. Entrenamientos dirigidos por Magic.

CINTA SPECTRUM...1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
CINTA COMMODORE..1.200
CINTA MSX........1.200
DISCO SPECTRUM+3.1.950
DISCO AMSTRAD....1.950
ATARI o AMIGA....2.500
PC...............2.500



LA BATALLA DE INGLATERRA

La simulación de pilotaje estratégica de la mas famosa batalla aérea de la Segunda Guerra Mundial. Con una presentación de lujo que incluye extensos manuales y packaging y un gran libro sobre el evento.

ATARI ST.........5.490
AMIGA............5.490
PC...............5.490

BATTLE COMMAND

Al frente de un tanque de asalto MAULER, tendrás que participar en la guerra de las dos razas dominantes en el nuevo mundo que ya dura una década. Todo ello en 16 escenarios de combate.

ATARI ST.........2.250
AMIGA............2.250
PC...............2.250



BEAST 2

Cuando aun no se han apagado los ecos del impacto de la exitosa primera parte, la segunda parte: La sombra de la bestia 2. Pero esta vez vas a necesitar más fuerza e ingenio, la Bestia conoce tu lado débil.

AMIGA............2.250



DOBLE DRAGON 1

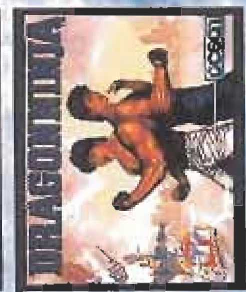
El mismo juego que ha creado un estilo: los juegos de lucha callejera. Lucha por sobrevivir en las calles con los DOBLE DRAGON. Te esperan callejones oscuros, pandillas, navajeros, punkies...

CINTA SPECTRUM.....595
CINTA AMSTRAD......595
CINTA MSX..........595
DISCO SPECTRUM+3...995
DISCO AMSTRAD......995
ATARI ST...........995
AMIGA..............995
PC.................995

DOBLE DRAGON 2

Sigue sin descanso la lucha en las calles. Esta vez con Billy y Jimmy deberás vengar la muerte de Marian. Pelea rabiosamente y sin descanso hasta poder llegar al jefe para poder retarle.

CINTA SPECTRUM...1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
CINTA COMMODORE..1.200
CINTA MSX........1.200
DISCO SPECTRUM+3.1.950
DISCO AMSTRAD....1.950
ATARI o AMIGA....2.500
PC...............2.500



DRAGONNINJA

Ocho niveles de dura lucha. Utiliza tus artes marciales especiales y también las armas ninja, si es que has sido capaz de obtenerlas. Si superas hasta los ejércitos ninja, te espera el gran DRAGONNINJA.

CINTA SPECTRUM.....595
CINTA AMSTRAD......595
CINTA MSX..........595



FIRE

DROGAS, TERRORISMO, GUERRAS. Problemas que ponen en peligro la faz de la tierra. Piloto de FIRE, en tus manos está el superhelicóptero con el que tendrás que terminar diez misiones.

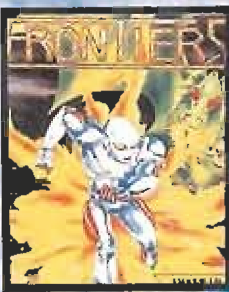
ATARI ST.........2.850
AMIGA............2.850
PC...............2.850



FIRE AND FORGET 2

Adaptación del trepidante arcade. Los coches de combate del futuro a tu disposición. Acción en 3d. 30 mensajes diferentes. Selección de disparo aéreo-terreno. Combate aire-aire y tierra-tierra.

ATARI ST.........2.250
AMIGA............2.250
PC...............2.250



FRONTIERS

Videoaventura en 3 dimensiones. El mundo de Epsilon se encuentra amenazado por seres superiores que amenazan con dominarlo todo. Planea tu estrategia para evitar la aniquilación.

CINTA SPECTRUM.....395
CINTA AMSTRAD......395
DISCO SPECTRUM+3...495
DISCO AMSTRAD......495



GEMINI WING

La última generación de marcianitos clásicos... Defiende nuestra galaxia con el Ala Gemini de las hordas de naves e ingenios que la están asediando con furia. Dispara hasta partirte el dedo.

CINTA SPECTRUM.....395
CINTA AMSTRAD......395
CINTA COMMODORE....395
CINTA MSX..........395



GHOSTBUSTERS 2

Cuando parecían en el olvido, son llamados nuevamente para salvar New York de una nueva ola de fenómenos extraños. Guía a los cazafantasmas por tres secuencias reproducidas del film.

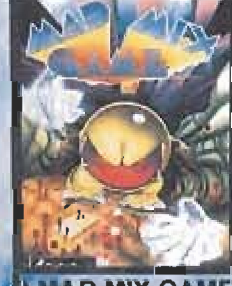
CINTA SPECTRUM.....595
CINTA AMSTRAD......595
CINTA COMMODORE....595
CINTA MSX..........595
DISCO AMSTRAD....1.900
ATARI ST.........2.850
AMIGA............2.850
PC...............2.850

GOLDEN AXE

En la villa de las Tortugas todo el mundo está huyendo para salvar su vida. Los invasores son brutales, horribles, de 4 metros de alto y con poderosos brazos. Además les encanta machacar a la gente.

CINTA SPECTRUM...1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
CINTA COMMODORE..1.200
DISCO SPECTRUM+3.2.250
DISCO AMSTRAD....2.250
ATARI ST.........2.250
AMIGA............2.250





MAD MIX GAME

El comecocos del futuro. Lleno de diversión y de nuevos y sorprendentes elementos. 15 niveles diferentes. Scroll amplio. Disfruta sin complicaciones con la moderna versión del clásico.

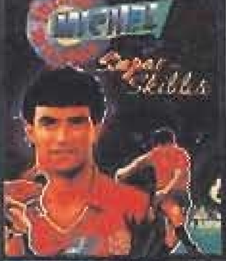
CINTA SPECTRUM.....595
CINTA AMSTRAD......595
CINTA MSX..........595



MANIAC MANSION

Una experiencia inolvidable. Atmósfera de terror e intriga fielmente lograda. Horas de entretenimiento aseguradas por su complejidad de desarrollo. 100x100 en castellano. Manejo ágil por iconos.

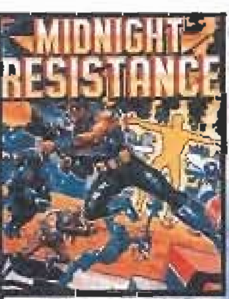
ATARI ST.........3.990
AMIGA............3.990
PC...............3.990



MICHEL

Reproduce exactamente un verdadero campeonato de Europa de selecciones con 8 equipos, fase inicial, semifinales y final. Además 4 pruebas de habilidad, dribbling y manejo de balón para Michel.

CINTA SPECTRUM.....395
CINTA AMSTRAD......395
CINTA MSX..........395



MIDNIGHT RESISTENCE

Enfréntate a guerrilleros, tanques, serpientes mecanizadas, paracaidistas y muchos más enemigos de los que puedas resistir. La conversión definitiva del coin-up de Data East.

CINTA SPECTRUM.....975
CINTA AMSTRAD......975
CINTA COMMODORE....975
DISCO SPECTRUM+3.1.900
DISCO AMSTRAD....1.900
ATARI ST.........2.250
AMIGA............2.250



MOONWALKER

Sigue los pasos de la estrella Michael Jackson en la película: disfrázate de conejo, conviértete en moto, coche o nave espacial, para enfrentarte a Mr Big y lograr que el bien triunfe sobre el mal.

CINTA SPECTRUM.....595
CINTA AMSTRAD......595
DISCO SPECTRUM+3.1.900
DISCO AMSTRAD....1.900
ATARI ST...........995
AMIGA..............995
PC.................995



MUNDIALES

El mejor juego del mundial de fútbol de ITALIA 1.990. Vista superior, cambios tácticos, faltas con barrera, remates en plancha y chilena, córners, características físico técnicas de cada jugador.

CINTA SPECTRUM...1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
CINTA MSX........1.200
DISCO SPECTRUM+3.2.250
DISCO AMSTRAD....2.250
PC...............2.850



NARCOPOLICE

En el siglo XXI los policías están equipados con modernos adelantos en armamento...pero los narcotraficantes también. Destruye sus plantas de producción de estupefacientes, si puedes.

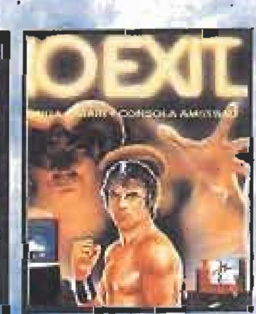
CINTA SPECTRUM...1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
CINTA MSX........1.200
DISCO SPECTRUM+3.1.950
DISCO AMSTRAD....1.950
DISCO MSX........1.950



NINJA REMIX

Nueva producción de System 3 basada en elementos ninja y originales. Esta vez se trata de una creación basada en sus éxitos internacionales LAST NINJA 1 y 2 de los que mezcla sus mejores elementos.

CINTA SPECTRUM...1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
CINTA COMMODORE..1.200
DISCO SPECTRUM+3.2.250
DISCO AMSTRAD....2.250



NO EXIT

Lucha y magia se encuentran en este arcade, en el que la lucha constante contra todos y contra todo será una característica. Con unos gráficos solo posibles en 16 bits, que te sorprenderán.

ATARI ST.........3.150
AMIGA............3.150
PC...............3.150



PAK LO MEJOR DE DINAMIC

Seis de los títulos de mayor impacto de DINAMIC: ARMY MOVES, GAME OVER, FREDDY HARDEST 1, PHANTIS, TURBO GIRL y F.M. BASKETBALL.

CINTA SPECTRUM.....595
CINTA AMSTRAD......595
DISCO SPECTRUM+3...995
DISCO MSX........1.495



PAK MULTI SPORTS

Compilación con cinco de las simulaciones deportivas de mayor éxito y difusión: MOTOCICLISMO, KUNG FU, TENIS, FUTBOL y BALONCESTO. Presentado y editado por DRO SOFT.

CINTA SPECTRUM...1.500
CINTA AMSTRAD....1.500
CINTA MSX........1.500
DISCO SPECTRUM+3.2.500
DISCO AMSTRAD....2.500
DISCO MSX........2.500
PC...............3.900



PAK PLATINUM

Los 4 últimos bombazos de la creadora de juegos para máquinas de la calle CAPCOM, en un pak. Acción sin pausa con: STRIDER, GHOULS AND GHOST, FORGOTTEN WORLDS y B.TIGER.

CINTA SPECTRUM...1.550
CINTA AMSTRAD....1.550
CINTA COMMODORE..1.550
DISCO SPECTRUM+3.2.250
DISCO AMSTRAD....2.250



PAK QUINTO ANIVERSARIO

Descomunal pak de DINAMIC hecho para celebrar su quinto aniversario de creación y desarrollo de juegos en el que ofrece nada menos que CATORCE juegos y a un precio muy interesante.

CINTA SPECTRUM.....995
CINTA AMSTRAD......995
CINTA MSX..........995



PAK RUEDAS DE FUEGO

Recopilación de los cuatro simuladores de coches más espectaculares y de mayor impacto: HARD DRIVIN, CHASE H.Q., TURBO OUT RUN y POWERDRIFT. Sácate ya el carnet y consíguelo (!)

CINTA SPECTRUM...1.550
CINTA AMSTRAD....1.550
CINTA COMMODORE..1.550
DISCO SPECTRUM+3.2.250
DISCO AMSTRAD....2.250



POLE 500 C.C.

La experiencia de Angel Nieto ha permitido hacer el juego de motos más realista: 16 circuitos, elección de gomas, climatología variable, permite jugar dos a la vez (dos vistas en pantalla).

CINTA SPECTRUM...1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
CINTA MSX........1.200
DISCO SPECTRUM+3.2.250
DISCO AMSTRAD....2.250
ATARI ST.........2.850
AMIGA............2.850
PC...............2.850



RAINBOW ISLANDS

Los héroes del Bubble Bobble han vuelto, para enfrentarse a los peligros de las islas de los arco iris. Diversas criaturas conspiran en cada nivel para hacerte fracasar. Color y diversión a tope.

CINTA SPECTRUM.....975
CINTA AMSTRAD......975
DISCO COMMODORE....975
DISCO SPECTRUM+3.1.900
DISCO AMSTRAD....1.900
ATARI ST.........2.250
AMIGA............2.250



R-TYPE MEGAROM

Introduce en tu MSX este espectacular matamarcianos, posiblemente el más sofisticado y de mayor éxito de los creados en los últimos tiempos. Consigue el armamento progresivo para reforzarte.

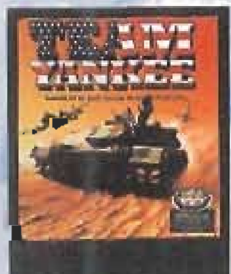
CARTUCHO MSX.....3.900



RAZAS DE NOCHE

Toda la atmósfera tétrica de H.P. LOVECRAFT, trasladada a esta conversión de la película. Aventura de acción en la que aparecen monstruos de todos los tipos y tamaños.

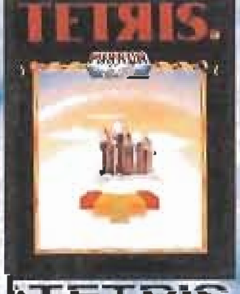
CINTA SPECTRUM...1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
CINTA COMMODORE..1.200
DISCO SPECTRUM+3.2.250
DISCO AMSTRAD....2.250
ATARI ST.........2.250
AMIGA............2.250
PC...............2.250



TEAM YANKEE

El simulador del tanque M1 ABRAMS. Lo último y más sofisticado en emulación de acción bélica. Escenarios sólidos en 3D. Cuádruple display. 5 escenarios basados en la obra del mismo nombre.

ATARI ST.........2.950
AMIGA............2.950
PC...............2.950



TETRIS

El juego que ha creado un estilo: los juegos tipo Tetris. El original y definitivo juego que causa furor en las máquinas recreativas. Atrévete con él y activa tu cerebro hasta límites extremos.

CINTA SPECTRUM.....595
CINTA AMSTRAD......595
CINTA COMMODORE....595
CINTA MSX..........595
DISCO AMSTRAD....1.900
AMIGA............2.250
PC...............2.250



TIME MACHINE

Eres un científico loco que ha caído por obra de una máquina del tiempo en la prehistoria, debes volver al presente: inventa la rueda, enfréntate a dinosaurios, haz amistad con el hombre de piedra...

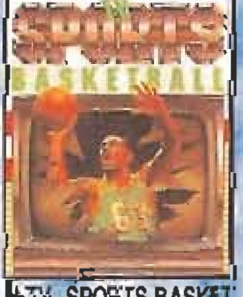
CINTA SPECTRUM...1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
CINTA COMMODORE..1.200
DISCO SPECTRUM+3.2.250
DISCO AMSTRAD....2.250
ATARI ST.........2.250
AMIGA............2.250



TINTIN EN LA LUNA

Un cohete está a punto de ser lanzado a la luna. Dentro están Tintín, Milú, el capitán Haddock, Calculus y Wolf. Toma el control de la nave y prepárate para vivir la gran aventura.

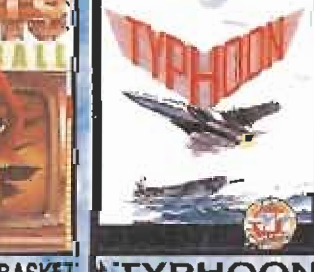
AMIGA..............995
PC.................995



TV. SPORTS BASKET

Una nueva concepción de simulaciones deportivas: Sistema Interactivo Inteligente "Cinemaware". La forma más real y excitante de vivir el mundo del Basket. Multitud de opciones.

AMIGA............3.900
PC...............3.900



TYPHOON

Atraviesa el cielo intentando eliminar con tu ingenio mecánico, a los invasores que se han aposentado en nuestra atmósfera en espera de invadir la tierra. Seis niveles de acción bélica.

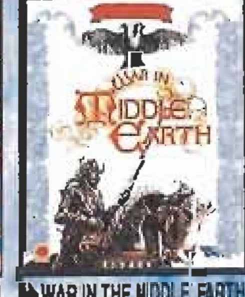
CINTA SPECTRUM.....595
CINTA AMSTRAD......595



U.N. SQUADRON

Formas parte de una fuerza internacional de combate con la misión de pacificar el Oriente Medio. Acción de combate sin descanso... Volar en esta misión es como darle la mano al diablo.

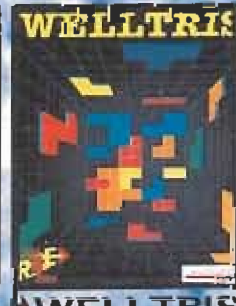
CINTA SPECTRUM...1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
CINTA COMMODORE..1.200
DISCO SPECTRUM+3.2.250
DISCO AMSTRAD....2.250
ATARI ST.........2.250
AMIGA............2.250
PC...............2.250



WAR IN THE MIDDLE EARTH

La secuela de la obra -el Señor de los Anillos-. Una aventura a través de bosques con: hobbits, jinetes, magos, anillos, fantásticos elfos, seres malignos y benignos, etc.

CINTA SPECTRUM...1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
CINTA COMMODORE..1.200
CINTA MSX........1.200

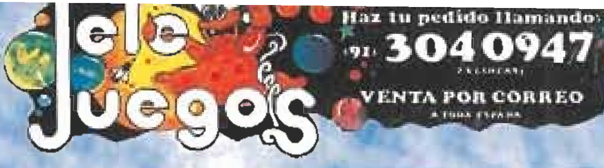


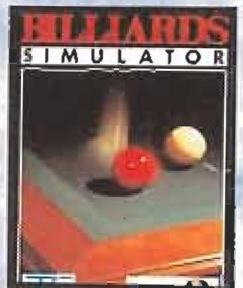
WELLTRIS

La segunda parte del mítico Tetris. Esta vez en 3D que requiere una gran concentración y abstracción mental. 5 niveles de dificultad. Diferentes velocidades. También desarrollado en Rusia.

ATARI ST.........2.250
AMIGA............2.250
PC...............2.250

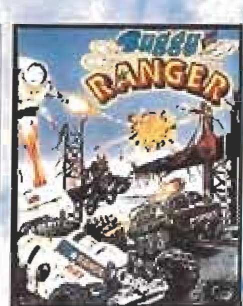
ORDENADOR, PASA ESTA PAGINA





BILLARDS
El billar clasico de carambolas reflejado a la perfeccion en tu ordenador. 3 bandas o libre. Uno o dos jugadores. 3 tipos distintos de tacos. Graficos y efectos visuales de gran realismo.

AMIGA..............995
PC.................995



BUGGY RANGER
Cuando en el 2.019 las maquinas se han rebelado, tu y tu Buggy Ranger sois los encargados de detenerlas. Equipado con minas y con una torreta de triple cañon, conduce tu todo terreno y eliminalos.

CINTA SPECTRUM...1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
CINTA MSX........1.200
DISCO SPECTRUM+3.1.950
DISCO AMSTRAD....1.950
DISCO MSX........1.950
PC...............2.500



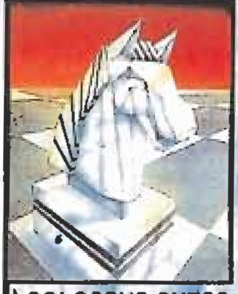
CARRIER COMMAND
Uno de los mas complicados y sofisticados simuladores de combate. Tendras que prestar atencion tanto a las aeronaves con su armamento y situacion, como al portaaviones y sus controles.

CINTA SPECTRUM...1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
CINTA COMMODORE..1.200
DISCO SPECTRUM+3.2.250
DISCO AMSTRAD....2.250
ATARI ST.........2.250
AMIGA............2.250
PC...............2.250



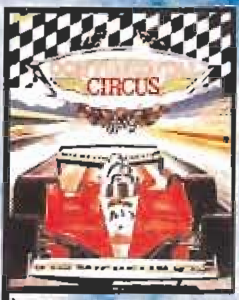
CHUCK YEAGERS
Los pilotos de pruebas solo se equivocan una vez. Una simulacion espectacular, con vision 3D, 18 aeronaves, angulo de vision multiple, cajas negras, vuelo en formacion, instrumentos, tablero de mandos.

CINTA SPECTRUM.....395
CINTA AMSTRAD......395
CINTA COMMODORE....395
CINTA MSX..........395
PC...............5.000



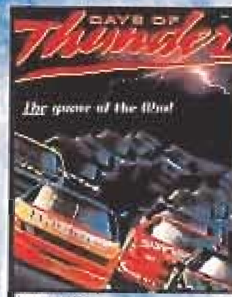
COLOSSUS CHESS
El mejor juego de ajedrez creado nunca para un ordenador domestico. Niveles de juego infinitos, definibles por tiempo de respuesta, planteo y solucción de problemas, control opcional por joystick.

CINTA SPECTRUM...1.100
CINTA AMSTRAD....1.100
CINTA COMMODORE..1.100
CINTA MSX........1.100
DISCO SPECTRUM+3.2.400
DISCO AMSTRAD....2.400
ATARI ST o AMIGA.2.950
PC...............2.950



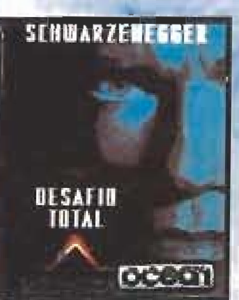
CONTINENTAL CIRCUS
De la mano de TAITO, el simulador definitivo del circo de la Formula 1. El primer paso para competir con los mejores es lograr la clasificacion. Corre por 8 circuitos fielmente reproducidos.

CINTA SPECTRUM.....395
CINTA AMSTRAD......395
CINTA COMMODORE....395
CINTA MSX..........395



DAYS OF THUNDER
Ponte en el sillon del coche de TOM CRUISE y pilota por los circuitos americanos como en la pelicula. Graficos vectoriales solidos de gran realismo. Boxes. Multiples puntos de vision.

ATARI ST.........2.500
AMIGA............2.500
PC...............2.500



DESAFIO TOTAL
Ya conoces a Schwarzenegger, el sinonimo mas claro de la accion mas brutal. Con su ultima pelicula esta se traslada a Marte donde nos deberemos desenvolver para lograr los objetivos.

CINTA SPECTRUM...1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
CINTA COMMODORE..1.200
DISCO SPECTRUM+3.2.250
DISCO AMSTRAD....2.250
ATARI ST.........2.250
AMIGA............2.250



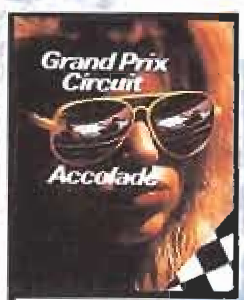
DICK TRACY
Disney Software presenta este esperado lanzamiento del popular film de Warren Beatty y Madonna. Con el reflejo de la atmosfera del comic y de los años 30. No te prives de sentirlo.

CINTA SPECTRUM...1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
CINTA COMMODORE..1.200
DISCO SPECTRUM+3.2.250
DISCO AMSTRAD....2.250
ATARI ST.........2.490
AMIGA............2.490
PC...............2.490



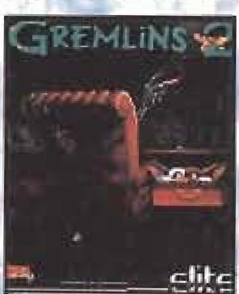
GOLDEN BASQUET
Baloncesto de lujo a cargo de OPERA, en su serie de lanzamientos de simulaciones deportivas. Tras el exito de MUNDIALES y de POLE 500, no te pierdas sus graficos y movimientos.

CINTA SPECTRUM...1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
CINTA MSX........1.200
DISCO SPECTRUM+3.2.250
DISCO AMSTRAD....2.250
PC...............2.850



GRAND PRIX CIRCUIT
Ponte al volante de un Formula 1. Elige tu carroceria: Ferrari, Maclaren, Williams... despues el circuito: Rio, Monaco, Suzuka... y pisa a fondo el pie del acelerador.

CINTA SPECTRUM...1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
CINTA COMMODORE..1.200
CINTA MSX........1.200
DISCO SPECTRUM+3.1.950
DISCO AMSTRAD....1.950
AMIGA............2.500
PC...............2.500



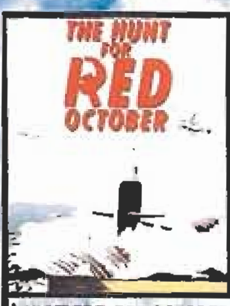
GREMLINS 2
La nueva generacion ya esta aqui!!! Topo nos ofrece el disfrutar de las aventuras de la pelicula en casa. Gran accion desarrollada en fases de la pelicula. Si no la has visto, juega a GREMLINS 2.

CINTA SPECTRUM...1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
CINTA MSX........1.200
DISCO SPECTRUM+3.2.250
DISCO AMSTRAD....2.250
ATARI ST.........3.990
AMIGA............3.990
PC...............3.990



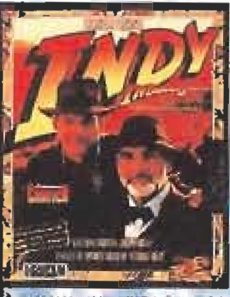
HEROES OF THE LANCE
Por fin podras disfrutar de los famosos juegos de Dragones y Mazmorras en tu ordenador. Guia hasta ocho aventureros por las cuevas. Estate atento a los conjuros, magia, tesoros, criaturas...

CINTA SPECTRUM...1.350
CINTA AMSTRAD....1.350
CINTA COMMODORE..1.350
DISCO SPECTRUM+3.2.250
DISCO AMSTRAD....2.250
ATARI ST.........3.990
AMIGA............3.990
PC...............3.990



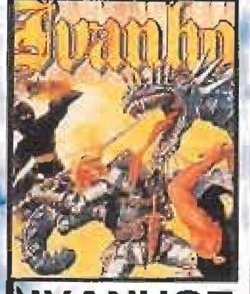
HUNT FOR RED OCTOBER
El clasico de la novela que primero se convirtio para ordenador y del quedarse se rodo el film. Comandas el submarino OCTUBRE ROJO, deserta con el y escapa hasta la costa de E.E.U.U.

CINTA SPECTRUM.....995
CINTA AMSTRAD......995
CINTA COMMODORE....995
CINTA MSX..........995
DISCO AMSTRAD......995
ATARI ST...........995
AMIGA..............995
PC.................995



INDIANA, AVENTURA GRAFICA
"Si fueras Indiana, que harias ?"
Esta es tu oportunidad de averiguarlo...
Suplanta al heroe en esta compleja aventura conversacional en castellano y revive por ti mismo la emocion del film.

ATARI ST.........5.490
AMIGA............5.490
PC...............5.490



IVANHOE
Atraviesa la Europa Medieval por tierra y mar hasta llegar al castillo del Rey John. Aqui empieza lo mas dificil de tu mision, ya que el castillo esta fortificado y te sera duro asaltarlo con tus caballeros.

ATARI ST.........2.250
AMIGA............2.250



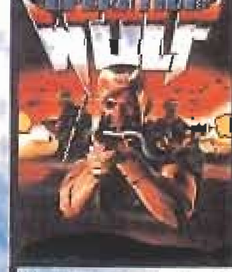
LOOM
Aventura grafica adaptada al castellano. Una extraordinaria aventura, mezcla de magia y fantasia. Sistema de iconos para no teclear. Gran animacion en 3 D. Facil para jovenes y entretenido para todos.

ATARI ST.........3.990
AMIGA............3.990
PC...............3.990



LORNA
El lanzamiento mas esperado de la historia del software español!!! Ayuda a la heroina de los comics de Azpiri a encontrar a su robot de compañia. Multi-fases con accion de principio a fin.

CINTA SPECTRUM...1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
CINTA MSX........1.200
DISCO SPECTRUM+3.2.250
DISCO AMSTRAD....2.250
ATARI ST.........3.990
AMIGA............3.990
PC...............3.990



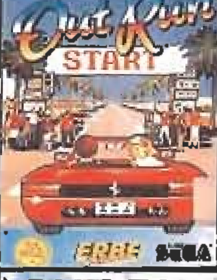
OPERATION WOLF
Mas accion que nunca. La maquina de las ametralladoras que intentan prohibir. Enfrentate a la jungla, la guerrilla, minas, helicopteros, carros de combate...Con graficos gigantes. Espectacular montaje.

AMIGA..............995



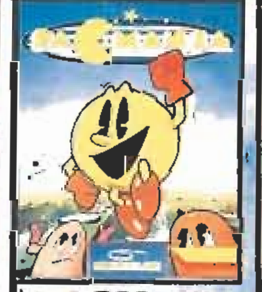
EL ORO DE LOS AZTECAS
En cuatro siglos nadie se ha atrevido a robarlo. Aventura de accion con 600 Ks de graficos detallados. Animacion suave. Requiere para su solucion: estrategia, experiencia y habilidad. Todo un reto.

ATARI ST.........2.250
AMIGA............2.250
PC...............2.250



OUT RUN
El clasico mas famoso de las maquinas recreativas. El juego del Ferrari Testarrosa que a velocidad de vertigo ha de ir superando diferentes paisajes contra el crono. No te prives de sentirlo tu.

CINTA SPECTRUM.....595
CINTA AMSTRAD......595
CINTA MSX..........595
DISCO AMSTRAD....1.900
ATARI ST.........2.250
AMIGA............2.250
PC...............2.250



PACMANIA
Vuelve PAC MAN y ahora en 3D... Acosado por los fantasmas en excitantes niveles en 3D, recorre con el un mundo magico y lleno de accion y color. El clasico, reforzado con nuevos efectos.

CINTA SPECTRUM.....395
CINTA AMSTRAD......395
CINTA COMMODORE....395
CINTA MSX..........395
DISCO AMSTRAD......995
ATARI ST...........995
AMIGA..............995





PAK COLECCION DINAMIC 90
En 8 bits incluye: Navy Moves, Bestial Warrior, Rescate en la Atlantida, Commando Tracer y Aspar.
En 16 bits: Freddy Hardest, Game Over, Army Moves, Don Quijote y Megacorp.

CINTA SPECTRUM.....995
CINTA AMSTRAD......995
CINTA MSX..........995
PC...............2.495

PAK DE CINE
Si te gusta protagonizar en tu ordenador las peliculas que ves en el cine, no te pierdas este poderoso Pak que reune: Robocop 1, Indiana Jones y la ultima cruzada, Batman y Ghostbusters 2.

CINTA SPECTRUM...1.750
CINTA AMSTRAD....1.750
CINTA COMMODORE..1.750
CINTA MSX........1.750
DISCO SPECTRUM+3.2.950
DISCO AMSTRAD....2.950



PAK MSX 2
Una autentica avalancha para tu MSX 2. Este pak se compone de dos cartuchos megarom exclusivos, SUPER TRITORN y ANDROGINUS y de dos programas en disco: TESTAMENT y SAZIRI.

MSX 2............5.900



PAK GENIAL
Geniales son los juegos que Erbe ha reunido en este pak: Out Run, Thunderblade, Indiana Jones en el templo maldito y Vigilante. En MSX Barbarian 2 sustituye a Vigilante.

CINTA SPECTRUM...1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
CINTA COMMODORE..1.200
CINTA MSX........1.200
DISCO SPECTRUM+3.1.900
DISCO AMSTRAD....1.900



PAK HEROES
Cuatro heroes legendarios representados en juegos de ordenador, reunidos en esta recopilacion Barbarian 2, La guerra de las galaxias, Peranaguido y 007 se Licencia para matar.

CINTA SPECTRUM...1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
CINTA COMMODORE..1.200



REGRESO AL FUTURO 2
Los momentos claves de la pelicula de Spielberg, en cinco fases de dinamismo a traves de diferentes tiempos. No te limites a ver Michael J. Fox, trata de suplantarlo y vivir sus aventuras.

CINTA SPECTRUM...1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
CINTA COMMODORE..1.200
DISCO SPECTRUM+3.2.250
DISCO AMSTRAD....2.250
ATARI ST.........2.250
AMIGA............2.250
PC...............2.250



ROBOCOP 1
Mitad hombre, mitad maquina... la ley del futuro en tu ordenador. Enfrentate con ROBOCOP a los asesinos de Delta City. Pasaras desarmado, pero si consigues todas las armas seras invencible.

ATARI ST.........2.250
AMIGA............2.250
PC...............2.250



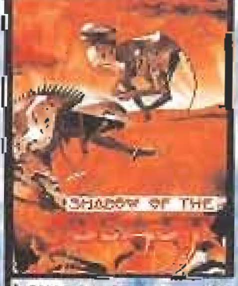
ROBOCOP 2
Detroit esta sumiendose en un profundo caos... pero el ha vuelto... para proteger a los inocentes y velar por los debiles. Pero hay gente que no parece estar muy de acuerdo con su clase de justicia.Rotales!!!

CINTA SPECTRUM...1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
CINTA COMMODORE..1.200
CINTA MSX........1.200
DISCO SPECTRUM+3.2.250
DISCO AMSTRAD....2.250
ATARI ST.........2.250
AMIGA............2.250



SATAN
Para acabar con Satan, todos los elementos son necesarios (guerreros, magia blanca, armas, fuerza...) y todas las ayudas son bien recibidas (rayos, hechizos, conjuros...)

CINTA AMSTRAD......395
CINTA MSX..........395
DISCO SPECTRUM+3...995
DISCO AMSTRAD......995
ATARI ST.........2.500
AMIGA............2.500
PC...............2.500



SHADOW OF THE BEAST
Todos los alicientes para ser un bombazo. Atmosfera densa, combates y seres nunca vistos. Ya ha sido juego del 90 para Amiga, y ahora es lanzado para la mayoria de los ordenadores.

CINTA SPECTRUM...1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
DISCO SPECTRUM+3.2.250
DISCO AMSTRAD....2.250
ATARI ST.........[illegible]
AMIGA............[illegible]





SHADOW WARRIOR
El mas grande, espectacular y mas variado coin-up de artes marciales ahora en tu ordenador. Usa las tecnicas secretas de combate y los golpes mortales prohibidos de los Ninjas en America.

CINTA SPECTRUM.....975
CINTA AMSTRAD......975
CINTA COMMODORE....975
DISCO SPECTRUM+3.1.900
DISCO AMSTRAD....1.900
ATARI ST.........2.250
AMIGA............2.250



SLY SPY
Nueve niveles de gran accion y con graficos de lujo. Puedes tirarte en paracaidas, bucear en el oceano, montar en vehiculos, seleccionar armas... La maquina en tu micro gracias a OCEAN.

CINTA SPECTRUM.....975
CINTA AMSTRAD......975
CINTA COMMODORE....975
DISCO SPECTRUM+3.1.900
DISCO AMSTRAD....1.900
ATARI ST.........2.250
AMIGA............2.250



SNOWSTRIKE
Formando parte de un poderoso escuadron de F 14, has de pilotar hasta Colombia donde vuestra mision sera devastar plantaciones de cocaina. Cruza el golfo de Panama y empieza la accion.

CINTA SPECTRUM...1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
CINTA COMMODORE..1.200
DISCO SPECTRUM+3.1.900
DISCO AMSTRAD....1.900
ATARI ST.........2.250
AMIGA............2.250
PC...............2.250



STORMLORD
El Dios de las Tormentas El y la Reina Diabolica se enfrentan en un duelo fatal. La reina quiere esclavizar a los pobladores de la tierra de Stormlord. Pero El es poderoso, no puede dejarse vencer...

CINTA COMMODORE....595
ATARI ST...........995
AMIGA..............995

SI YA TE HAS DECIDIDO, NO LO PIENSES MAS: HAZ AHORA TU PEDIDO. ELIGE :
POR TELEFONO: LLAMA AHORA, AL (91) 304 09 47
POR CORREO: ENVIA EL CUPON DE PEDIDO SIGUIENDO LAS INSTRUCCIONES.

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A:
TELEJUEGOS
AP. DE CORREOS 23.132
MADRID

FORMA DE PAGO: CONTRARREMBOLSO.
Sí, deso recibir contrarreembolso (pagandolos al recibir el paquete) los juegos que les indico en este cupon de pedido.
NO MANDE DINERO POR ADELANTADO


NOMBRE ____
APELLIDOS ____
DOMICILIO ____
POBLACION ____
PROVINCIA ____ CODIGO POSTAL ____
TELEFONO ____
NUMERO DE TELECLIENTE ____ si aun no eres TELECLIENTE poner NUEVO

MODELO DE ORDENADOR

- ☐ CINTA SPECTRUM
- ☐ DISCO SPECTRUM
- ☐ CINTA AMSTRAD
- ☐ DISCO AMSTRAD CPC 6128
- ☐ CINTA COMMODORE
- ☐ CINTA MSX
- ☐ DISCO MSX
- ☐ ATARI ST
- ☐ PC DE 5.25
- ☐ AMIGA
- ☐ PC DE 3.5

MARCAR el modelo de ordenador para el que se quieran recibir los juegos, y el sistema (cinta o disco). Gracias.

TITULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	200
TOTAL	



Una burbuja de sangre azul

MISTER GAS

■ XORTRAPA ■ V. Comentada: PC

■ Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, AMSTRAD PCW, PC

Siempre había imaginado su destino como el colmo del lujo. Ir dentro de una botella de champán francés era su máxima aspiración, por eso, cuando vendieron la fábrica a aquella conocida marca de gaseosa decidió que escaparía. Nuestra pequeña burbuja tiene muchos humos como para ser embotellada en un recipiente destinado a ser consumido por gente que tenga menos de un marqués en su familia. ¡Pues estaría bueno!

Como ya habréis adivinado, nuestra misión en el juego consistirá en dirigir a esta burbuja hacia la salida de la planta de embotellado. Una tarea nada fácil porque ésta está repleta de peligrosas trampas que convertirán nuestro viaje en una aventura de la que no será fácil salir con vida.

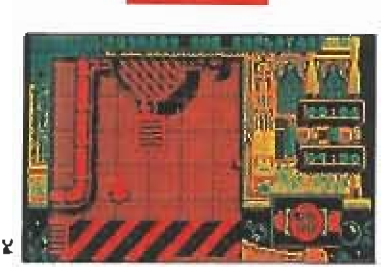
Entre las conducciones que recorren la fábrica de gaseosa hay una serie de seres cuyo alimento principal son las pompas que escapan de las tuberías. Así, tendremos que vernos las caras con unos cuervos que nos perseguirán incansables haciéndonos perder energía continuamente, unos cangrejos, que intentarán atraparnos entre sus pinzas para que reventemos y, los más peligrosos de todos, los robots recicladores de burbujas, androides construidos específicamente para capturar a las pompas esquivas no contentas con su destino. Ante cualquiera de estos personajes nuestra única respuesta será la de poner pies en polvorosa.

Añadiremos que tampoco el suelo de la fábrica es muy seguro, porque está surcado de zonas con pinchos, lo peor que le puede pasar a una burbuja es caer en esta trampa, y de rejillas de ventilación que nos harán perder la orientación durante un tiempo precioso.

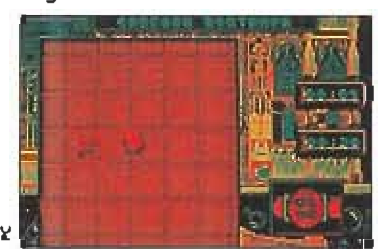
Para escapar no sólo tendremos que evitar todos estos peligros sino encontrar cuatro objetos que están escondidos por el mapeado, todo esto dentro de un tiempo límite.

«Mr. Gas» es un juego con unos gráficos simpáticos, aunque sospechosamente similares a los de algún que otro programa con protagonista esférico. Lo mejor que se puede decir de él es que resulta entretenido porque no tiene ninguna otra característica destacable. Pocos enemigos, no demasiada dificultad, siempre y cuando no quieras terminar el juego en la primera partida, y un movimiento lento si no tienes por lo menos un AT, conforman un programita del montón que pasará sin mucha gloria por los monitores de nuestros ordenadores. Únicamente recomendable para los que deseen pasar un rato delante de su Pc sin muchas complicaciones. ■

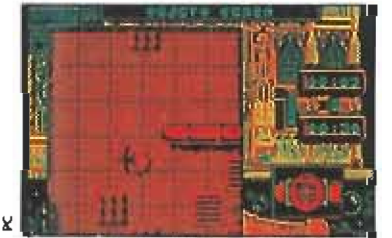
J.G.V.



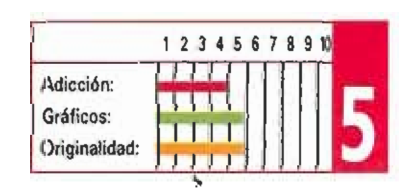
Nuestra burbuja intentará escapar enfrentándose a un sinfín de enemigos.



Pese a no ser un programa muy destacable, su sencillez es su mejor virtud.



El suelo de la fábrica está plagado de obstáculos y trampas que incrementan la dificultad.



Dale vueltas... a la cabeza

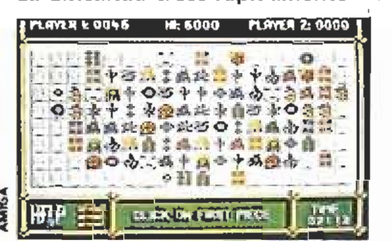
TURN IT

■ TALE SOFTWARE ■ Disponible: PC, ATARI ST, AMIGA ■ V. Comentada: AMIGA

Lo que empezó como una simple curiosidad está terminando por convertirse en una auténtica fiebre. Estamos hablando de ese tipo de juegos que tienen por emblema al legendario «Tetris» y que se caracterizan por alejarse de los clásicos arcades, para ir a adentrarse en el terreno de los juegos de tablero o simplemente de los pasatiempos de habilidad e inteligencia.



La dificultad crece rápidamente a medida que vamos superando niveles.



Disponemos de un tiempo límite para hacer desaparecer todas las piezas, pero éste es más que suficiente.



A través de una línea imaginaria que no realice más de dos giros de 90 grados debemos unir dos piezas iguales.

Si en un principio pudo parecer que esta moda sería pasajera o muy minoritaria, lo cierto es que no ha sido así, y ha llegado a cautivar a los usuarios hasta tal punto que prácticamente no existe ya compañía de software que no haya editado su propio rompecabezas informático.

En este ocasión el turno le ha llegado a Tale Software, que de la mano de «Turn it» realiza su debut dentro de este género. El juego es una adaptación bastante libre y muy original de un clásico juego de tablero chino, y en él nuestro cometido consiste simplemente en emparejar fichas marcadas con símbolos iguales.

Sistema de juego

Una vez que el juego empieza —y superado el proceso previo de selección de número de jugadores, nivel de dificultad y elección de si queremos que la música esté conectada o no— aparecerá ante nosotros el tablero de juego visto desde arriba. En él, las diferentes fichas —en cada nivel varía el número de piezas— se hallan agrupadas formando un rectángulo. Haciendo uso del ratón podemos mover el cursor a lo largo de la pantalla, y pulsando el botón izquierdo sobre una de ellas observaremos que la pieza se ensombrece, lo cual indica que se ha seleccionado. En este momento nuestra misión consistirá en buscar una ficha homóloga a ésta para de nuevo pasar a seleccionarla —cosa que sólo será posible si verdaderamente es igual a la otra—; si todo ha ido bien pulsando de nuevo el botón del ratón sobre esta pieza ambas fichas desaparecerán.

¿Fácil no? Os equivocáis de parte a parte, porque falta por explicar el verdadero «quid» del programa que es, en realidad, lo que le hace auténticamente divertido. Resulta que todo este proceso anteriormente explicado sólo es posible cuando las dos fi-

CONSEJOS y TRUCOS

■ *La estrategia tiene un lugar destacado dentro del desarrollo de la partida, ya que debemos ser sumamente cuidadosos a la hora de seleccionar nuestro próximo movimiento de entre todos los posibles, pues mientras que algunos nos resultarán especialmente beneficiosos para continuar la partida con normalidad otros, por el contrario, serán causantes de que nos quedemos bloqueados —es decir, sin posibilidad de realizar nuevos emparejamientos— con lo cual la partida habrá terminado para nosotros.*

■ *Aunque disponemos de un tiempo límite para resolver cada nivel éste es más que suficiente para permitirnos estudiar cada movimiento.*



Si pretendemos unir dos piezas semejantes pero no idénticas el ordenador no nos lo permitirá.



Para resolver cada pantalla será preciso entrenar nuestros reflejos y agudizar nuestra capacidad espacial.

chas seleccionadas pueden conectarse entre sí —a través de una línea imaginaria que luego el programa nos señala con caras— bien sea por el exterior de el tablero o bien por espacios dejados por fichas que ya hubiéramos hecho desaparecer, y siempre que para recorrer este camino la línea imaginaria no tenga que realizar más de dos giros de noventa grados (¡uf, dificilillo verdad, pero no os preocupéis en pantalla todo resulta más sencillo de comprender).

Esta simple cuestión hace que algo tan meramente intrascendente como emparejar fichas marcadas con dibujos se convierta en un auténtico reto a nuestra rapidez y control mental, a nuestra capacidad de memorización y a nuestra agudeza visual.

Adicción peligrosa

De nuevo nos encontramos ante uno de esos juegos que a pesar de su aparente sencillez consigue prácticamente desde la primera partida dejarnos literalemente «pegados» a la pantalla. Superar el primer nivel es bastante sencillo, y tras unas cuantas partidas más incluso el segundo no se nos resitirá; pero el tercero es ya «canela fina» y a partir de ahí los niveles han sido diseñados por una mente auténticamente retorcida.

Seguramente esta misma afilada inteligencia ha sido la que ha dado forma a un juego adictivo como pocos, bien programado y con unos gráficos y sonidos correctos sin llegar a ser brillantes, que no deberíais perderos por nada del mundo. Sobresaliente para Tale Software. ■

J.E.B.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
8

Gladiadores modernos

THUNDERSTRIKE

■ ***FIREBIRD***

■ ***V. Comentada: AMIGA***

■ ***Disponible: ATARI, AMIGA, PC***

En el siglo XXIII también abundan los concursos en la televisión. El más famoso de todos es el programado por la cadena Century 23 Network. Emitido a una hora de máxima audiencia y "clasificado para todos los públicos" ha llevado a la compañía propietaria de esta emisora al éxito, y a muchos participantes a la muerte. Veamos en qué consiste exactamente.

Estamos en el año 2238 y todos los pilotos de la galaxia desean participar en el concurso que les dará fama y dinero. Como modernos gladiadores deben elegir una nave entre las cinco aprobadas por la dirección del programa. Con ella y en un inmenso estadio tienen que pelear contra una serie de astronaves robóticas que intentarán destruirles.

«Thunderstrike» es presentado como una especie de simulador de vuelo en el que controlamos un pequeño avión futurista disparando contra todo lo que se nos ponga delante.



Presentado como una mezcla de simulador y arcade, no satisfaría a los fanáticos de estos géneros.

Un programa realizado a base de gráficos vectoriales sin demasiada espectacularidad. A lo largo del juego podemos reequipar nuestra nave recogiendo diversas ventajas, tales como impulsores de más potencia, doble disparo o recargadores del escudo defensivo de nuestro aparato. Estos objetos los dejarán caer los enemigos según van siendo derribados.

Este, a grandes rasgos, es el juego. Aunque el voluminoso manual nos cuente un rollo explicándonos las características de los cinco estadios en los que podemos participar, —difícil vemos que paséis del primero, porque hay que sobrevivir diez rounds en cada uno de ellos y es verdaderamente complicado pasar del quinto—, o nos cuente el equipamiento de los varios tipos de naves, el programa no pasa de ser un arcade normalito. «Thunderstrike» desilusionará, sin duda, a los que esperan un completo simulador espacial y a los que piensan que es un juego repleto de rápida acción. Así, con medias tintas, se convierte únicamente en un programa más.



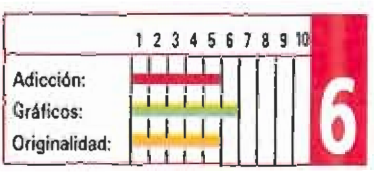
Algunos enemigos al ser derribados dejarán caer objetos con los que podremos reequipar nuestra nave.



Su concepción técnica, gráficos y sonidos son adecuados sin llegar a destacar por ninguno de ellos.

En lo referente a su realización técnica, no hay que reprochar nada especial a sus programadores, —gráficos bien definidos, sonido aceptable, sin exageraciones, no esperes grandes bandas sonoras o alucinantes efectos especiales y un nivel medio de adicción— excepto el modo de controlar la aeronave. No entendemos por qué no ha sido prevista la utilización de un joystick y sólo podemos manejar nuestro aparato mediante el ratón. Esto hace, a pesar de que hay una opción para regular la sensibilidad de este periférico, el juego altamente difícil de controlar y le hace perder muchos enteros en su valoración final. ■

J.G.V.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
6



¡Qué bichos tan monos!

GREMLINS 2

- *TOPO SOFT (versiones 8 bits) ELITE (versiones 16 bits)*
- *Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, C64, MSX, ATARI ST, AMIGA*
- *V. Comentada: SPECTRUM*

Ya te advirtieron que no les mojaras y que tuvieras cuidado de que no comieran nada a partir de las doce de la noche... Si hubieras hecho caso no habría habido película, pero claro, eso no entraba en los cálculos de los magnates de Hollywood. Ahora eres tú quien tiene que pelearse con ellos antes de que destruyan el edificio y comiencen a atacar la ciudad.



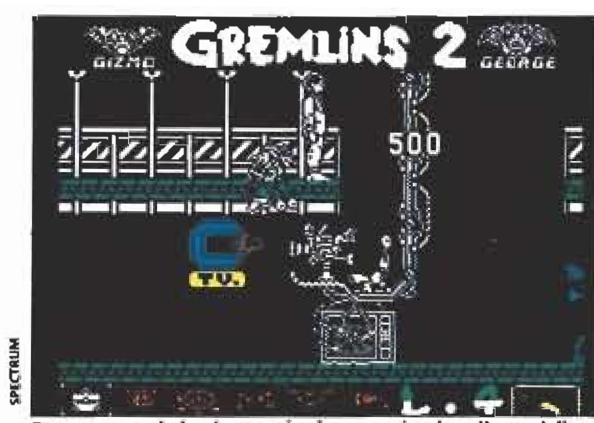
Todos los personajes que aparecen en el juego están calcados de los protagonistas del film.



Cinco niveles llenos de acción, en el estilo de los mejores juegos de plataformas, componen el juego.



Cada una de las fases transcurre en uno de los pisos del edificio, consiguiendo una buena ambientación.



Para pasar al siguiente nivel es preciso localizar al final del mismo un objeto que nos permitirá avanzar.

«Gremlins 2» es un juego que recrea en tu ordenador las aventuras de Billy, el protagonista de la película, mientras intenta eliminar a los peligrosos bichitos que se han apoderado de un moderno bloque de oficinas. Cinco niveles llenos de acción en los que te las verás con, todas y cada una, de las diferentes clases de Gremlins. Ellos te atacarán con todos los medios a su alcance para intentar que fracases en tu misión.

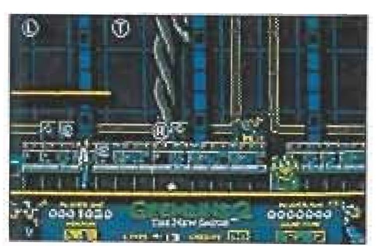
Cada una de las fases transcurre en uno de los pisos del edificio y al final del mismo se encuentra un objeto que hay que recoger y sin el que nos será imposible pasar al siguiente nivel.

La aventura comienza en la sala de control de la moderna construcción y al final del decorado encontraremos una pequeña caja en la que Gizmo se esconde para evitar su eliminación en la última parte del juego.

La segunda fase se desarrolla en el estudio de televisión y tendremos que recoger un icono que representa un reloj con el que engañaremos a los Gremlins para que salgan de sus escondites antes de tiempo.

La tercera y cuarta fase son las más peligrosas porque al final nos enfrentaremos a Mohawk, un malvado Gremlin que gracias a una extraña pócima se ha transformado en una araña gigante. Aquí recogerás otro objeto valioso que, por esta vez, vamos a dejar que descubras tú solito, para no quitarle toda la gracia al juego.

Y si has conseguido llegar hasta aquí, prepárate porque en la última fase y cuando llegues al lugar donde se reúnen los animalitos tendrás la oportunidad de convertirles en polvo para siempre. ¿Has visto la película? Pues ya sabes cómo hacerlo.



La versión Amiga, aunque cuenta con mejores gráficos y sonidos que las de ocho bits, pierde jugabilidad.

AMIGA

Por una vez tenemos que echarle un rapapolvo a esta versión. Aunque con un sonido y gráficos a años luz de los del Spectrum, como es lógico, la jugabilidad deja bastante que desear ¡Y luego dicen que los programas españoles son difíciles!

Buena adaptación

Todos los personajes que aparecen en el juego están calcados del film y están realmente bien conseguidos, con razón el grafista del programa es Alfonso Fernández que incluye entre sus trabajos «Ram» o «Viaje al centro de la Tierra».

En cuanto a las armas hallaremos diversas variedades de linternas con las que lanzaremos ráfagas de luz para matar a los Gremlins, también podremos arrojar tomates genéticamente modificados o teléfonos. Además de los objetos imprescindibles para terminar el juego y las armas, encontraremos vidas extras, puntos o ayudas que aumentarán el tiempo disponible para acabar cada nivel, a partir del cual empieza a aumentar peligrosamente el número de Gremlins. Un detalle gracioso es que hay un objeto que si lo cogemos nos permitirá ver cómo Gizmo desciende con un paracaídas, disparando sobre todos los malos que se encuentren en ese momento en la pantalla.

En cuanto a su aspecto técnico, «Gremlins 2», en las versiones de 8 bits no tiene nada que envidiar a sus hermanos mayores. Una gran velocidad en el desarrollo del juego, —tanto que hay que apuntar al programador, Rafael Gómez, que ya dio muestras de su talento en «Mad Mix II»—, los estupendos gráficos y un enorme grado de adicción conforman un programa con el que estamos seguros Topo soft podrá lanzarse, con garantías de éxito, a la dura competición del mercado europeo. Un magnífico arcade que probablemente se convertirá en la continuación lógica de la carrera ascendente de la compañía española: medalla de oro para Topo soft. Enhorabuena. ■

J.G.V.

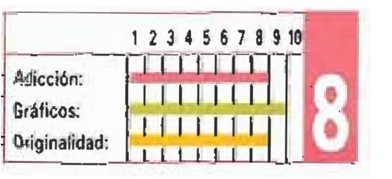


Un mayor colorido y el scroll algo más lento, son las principales diferencias respecto a Spectrum.

AMSTRAD

Realizada por los mismos programadores es idéntica a la de Spectrum. Claro que con más colores y un scroll un poco más lento, lo uno por lo otro; de todas formas, igual de divertida y con la misma adicción.

«Gremlins 2», en cualquiera de sus versiones, contiene los elementos que han dado vida a la película, aderezados con unas gotas de humor.





Buggy RANGER
RANGER A-21
MADE IN AE
EN EL AÑO 2019, EL HOMBRE HA FABRICADO OTRAS MAQUINAS, QUE REBELANDOSE INVADEN LAS CIUDADES ARRASANDO TODO LO QUE ENCUENTRAN EN SU CAMINO. LA DESOLACION SE APODERA DEL MUNDO. SE HAN CONVERTIDO EN LA MAYOR AMENAZA. Y SOLO UN "BUGGY RANGER" PUEDE DETENERLES.
SI PUEDES MANEJAR UNA TORRETA "FLOATING-ROLL" EQUIPADA CON TRES TIPOS DE MISILES...
SI QUIERES CONDUCIR UN TODO TERRENO DE COMBATE CON MOVILIDAD TOTAL Y CARGADO CON MINAS DE CONTACTO...
SI TIENES HABILIDAD PARA ENFRENTARTE A MULTIPLES MAQUINAS HOSTILES Y ESTAS PREPARADO PARA VIVIR EL PELIGRO DE LA CARRETERA...
SUBETE A UN BUGGY RANGER, ¡¡YA!!
SPECTRUM AMSTRAD MSX PC
DINAMIC
LIDER EN VIDEO-JUEGOS
PLAZA DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 27-5 28080 MADRID. (91) 542 72 87
DISTRIBUIDORES Y TIENDAS: 673 90 13
VENTAS POR CORREO: 450 89 64
TAMBIEN CON VISA

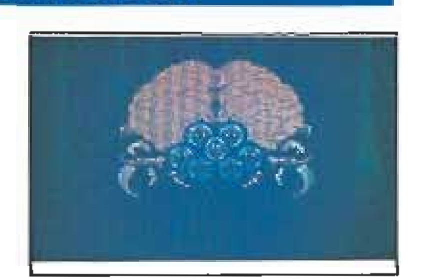


A partir de este número y mes tras mes podréis, en estas páginas, enteraros de las novedades y noticias relacionadas con esta nueva máquina que Atari acaba de lanzar en nuestro país.

GATES OF ZENDOCON

El malvado Zendocon te ha capturado y piensa divertirse con tu eliminación. Su primera orden es que te trasladen a 51 universos de distancia. Cada uno de estos universos está interconectado con el siguiente, y, cómo no, habitado por seres extraños cuyo objetivo en la vida parece ser el tomarte como desayuno. Tu misión es superar esa cincuentena larga de niveles para enfrentarte después a tu raptor. Dispones de cinco intentos antes de convertirte en polvo cósmico.

Un arcade trepidante repleto de buenos gráficos, al que



si algo se le puede reprochar es que los primeros niveles sean excesivamente fáciles.■

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		6
Gráficos:		
Originalidad:		

BLUE LIGHTNING

Seguro que todos conoceréis «Afterburner». Bueno pues si aquella máquina recreativa os gustaba, váis a alucinar con «Blue Lightning».

A los mandos de un prototipo experimental tendremos que completar nueve misiones diferentes, a cada cual más arriesgada, para poder llegar a dominar este poderoso avión.

Cada una de las fases posee paisajes propios y es realmente impresionante ver la velocidad con la que se desarrolla la acción. Aviones que nos sobrepasan desde detrás, misiles que vienen hacia nosotros, árboles que esquivar, casas, nubes que



atravesar..., todo esto junto hace que podamos disfrutar al máximo de uno de los mejores arcades que hemos visto. ■

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		9
Gráficos:		
Originalidad:		

CALIFORNIA GAMES

California... un lugar paradisíaco para ir de vacaciones... y si quieres hacer deporte también, porque allí, bajo ese sol de justicia nacieron las cuatro pruebas en las que vamos a poder participar tras introducir la tarjeta de «California Games» en la consola.

Estos cuatro deportes son: Bmx, o bicicross; Half pipe Skateboarding, o como hacer malabarismos con el skateboard en un circuito sin romperse la crisma; Foot Bag, eleva la pelota e intenta mantenerla sin tocar el suelo durante un minuto y treinta segundos; y, Surfing, el deporte acuático más complicado del mundo. Pues bien, con «California Games» aprenderás los secretos para convertirte en un maestro de estas especialidades.



Un juego de habilidad en el que no tiene lugar la suerte. Si eres aficionado a los simuladores deportivos y un experto, porque el desafío no es sencillo de resolver, estás de suerte. ¡Ponte el casco y adelante con la diversión! ■

J.G.V.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		7
Gráficos:		
Originalidad:		

¡A mataaaar!...

KILLING GAME SHOW

■ ***PSYGNOSIS*** ■ ***V. Comentada: AMIGA*** ■ ***Disponible: AMIGA***

Sólo Psygnosis es capaz de elevar un sencillo arcade a la categoría de un videojuego de primera, y probablemente también sólo las retorcidas mentes de sus programadores son capaces de diseñar un concurso televisivo en el que el premio es sobrevivir y perder se castiga con la muerte. Bienvenidos a la televisión del siglo XXI.



Una frenética carrera buscando la salida de cada nivel provoca un trepidante y adictivo desarrollo.

Realmente maquiavélico. Imaginaros un concurso televisivo diseñado de forma tal que los concursantes se sometieran a una infernal prueba de supervivencia. ¿El premio? ¡Salir con vida!

Según Psygnosis esta animalada es probablemente lo que la televisión del futuro siglo XXI nos ofrecerá con todo lujo de detalles y repeticiones de las mejores muertes en la pantalla de nuestro gigantesco aparato de alta definición.

Y si de más allá de nuestra época es el entretenimiento de 625 líneas que la compañía inglesa nos propone ahora, de fuera de lo común en nuestros tiempos se puede calificar también la calidad de este «The Killing Game Show»... pero bueno, no tan deprisa, dejemos para el final los cumplidos y entremos en materia.

¡Cámaras, acción, estamos en el aire!

Sonrisa de plástico del impresentable presentador de turno, unos cuantos planos de la ristra de azafatas a cual más sosa y a cual más maciza, musiquilla pegajosa de fondo, aplausos en play-back. Todo listo. El «Killing Game Show» ha dado comienzo. El insufrible Jokin Plash presenta a la numerosa audiencia a las dos vícti... perdón, concursantes del programa de hoy. Malas noticias. Tú eres uno de ellos. La cegadora luz de los focos se ensaña contigo mientras las dos niñas moninas de turno te conducen hacia tu vehículo. Se trata del Hopper: un prototipo bélico creado en exclusiva para este sensacional show televisivo.

En los ensayos previos has tenido oportunidad de familiarizarte con el manejo de este metálico y mortífero artefacto con aspecto de híbrido entre un pollo y Robocop; pero, pese a todo, la angustia hace presa en ti. Morir sumergido en el abrasivo Líquido Orgánico o ser reducido a cenizas por la horda de ingenios robóticos asesinos es un riesgo que realmente preferirías no correr. Desgraciadamente a los ciudadanos clasificados por el gobierno como elementos anti-sociales no les queda elección: o participar en el «Killing Game Show» para tratar de sobrevivir y recuperar así la libertad, para goce y disfrute de millones de telespectadores, o bien enfrentarse directamente al menos popular pelotón de ejecución, que les brindará aún menos oportunidades de supervivencia.

Una trampa gigantesca

Los decorados de «The Killing Game Show» están formados por dieciséis platós diferentes con una característica en común: todos ellos son una especie de cubeta gigantesca diseñada en forma de trampa mortal, de forma tal que cada paso que demos por ellos puede ser también el último.

Cuando el concursante salta a escena, la cubeta comienza a ser rellenada con un mortífero elemento: el Líquido Orgánico, capaz de desintegrar cualquier organismo o material en apenas unos segundos. Por lo tanto en principio nuestro primer objetivo consiste en ascender continuamente a través de las plata-

CONSEJOS y TRUCOS

■ ***Procura recorrer por completo el mapeado de cada zona, pues aunque por ejemplo el camino correcto fuera en un determinado momento hacia la izquierda, seguramente hacia la derecha podrías encontrar algún cono azulado con energía o nuevas armas.***

■ ***El juego incluye una curiosa opción que no sólo te permite ver en moviola (con cámara rápida incluida) la repetición de la última partida jugada, sino que además te posibilita continuar el juego en cualquier punto de esa repetición; eso sí, con las mismas vidas y energía de que dispusieras en ese momento, pero también con la salvedad de que en esta ocasión podrás evitar los errores cometidos anteriormente.***

Una de las grandes innovaciones del juego es la posibilidad de revivir la última partida en el lugar que consideremos oportuno.

formas que componen el escenario para tratar de llegar hasta la zona superior, donde se encuentra la salida hacia el próximo plató, y así evitar que el Líquido, en su imparable ascenso, nos achicharre por completo.

Pero claro la cosa no acaba aquí, porque apenas avancemos unos metros nos toparemos de improviso contra una oleada de engendros mecánicos voladores que, en el más puro estilo kamikaze y tras revolotear cual buitres alrededor de su presa, se lanzarán contra nosotros, menguando con cada uno de sus impactos nuestra, ya de por sí, esmirriada barra de energía. Totalmente obvio resulta decir que cuando ésta se extinga por completo, el Hopper, y nosotros en su interior, volará en mil pedacitos, entre explosiones y llamaradas varias.

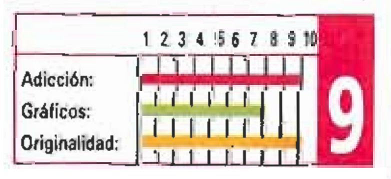
Aquí también hay comodines

¡No se preocupe, sufrido concursante, porque a su disposición tiene toda una completa gama de comodines sorpresa que podrá recoger y utilizar a lo largo de su recorrido! En efecto, en nuestro camino encontraremos unos conos de color azulado que, tras recibir varios impactos de nuestra ametralladora, explotarán dejando libre diferentes ventajas como nuevas armas (lásers, disparo triple), unidades de energía y, a partir del segundo nivel, también llaves geométricas que nos permitirán desactivar barreras energéticas o bien activar mecanismos secretos que tienden puentes entre plataformas.

Desarrollo frenético

Jugar con «The Killing Game Show» es tomar parte en una frenética carrera contra el tiempo en la que realmente se llega a sufrir tanto como si de ganar dependiera efectivamente nuestra propia supervivencia. Si esto dispara el nivel de adicción hasta límites insospechados, aún más lo hacen factores tales como los excelentes gráficos, movimientos, «scrolles» y sonidos del programa, que unidos a una secuencia de presentación de esas que también sólo Psygnosis sabe hacer, logran que una vez más nos tengamos que quitar el sombrero ante la compañía inglesa. Son mejores que la propia televisión. ■

J.E.B.



El golfo en llamas

U.S.S. JOHN YOUNG

■ *MAGIC BYTES* ■ *V. Comentada: AMIGA*

■ *Disponible: COMMODORE, ATARI ST, AMIGA, PC*

Desde el legendario «Hunter killer», que pocos de vosotros conoceréis porque fue uno de los primeros programas que apareció para Spectrum, hasta hoy, pocos simuladores navales han aparecido en el mundo informático.

En este tipo de programas es donde se engloba «U.S.S. John Young», la última producción de Magic Bytes. La historia de este destructor estadounidense comienza en el año 1997, cuando Irán decide cortar el suministro de crudo al resto del mundo civilizado. Es entonces cuando la poderosa máquina de guerra internacional se pone en marcha enviando al U.S.S. John Young para encabezar el ataque contra el mundo musulmán. Y, por supuesto, en la tripulación de ese barco vas tú, y no como marinero, sino como capitán.

Tras los menús de presentación, en donde podrás escoger entre varias misiones, ataque a plataformas petrolíferas, a convoyes de suministros, a la armada iraní, etc, aparece la primera pantalla del juego. La imagen que verás en el monitor está dividida en dos partes, en la superior hay una visión, desde el puente de mando, del mar que te rodea, mientras la inferior está completamente repleta de mandos y controles.

El juego se maneja con el ratón y con él puedes elegir entre diez menús diferentes en los que se incluyen todas las zonas más importantes del barco. Así, podrás situarte en el puente de mando, donde estarán los indicadores que regulan la dirección y la velocidad, la sala de motores, las armas disponibles, cañón, misiles y cargas de profundidad, varias pantallas de información sobre tus daños o los barcos que has hundido y el cuarto de mapas.



«U.S.S.» incorpora algunas escenas de desarrollo arcade que combinan con otras propias de la estrategia.

«U.S.S. John Young», es un programa bastante completo. Además de las secuencias que llamaremos arcade, para entendernos cuando nos enfrentamos a nuestro objetivo militar, existen otros momentos del juego en los que tendremos que utilizar el cerebro. Por ejemplo, para calcular los suministros que posee el barco o las municiones que nos quedan.

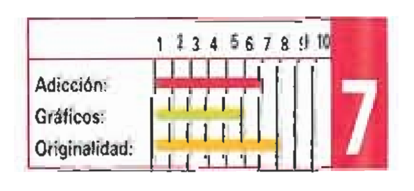


Es posible modificar desde el menú muchas de las condiciones del juego, desde la misión al armamento.

Según vayamos consumiendo estos productos tendremos que dirigirnos hacia algún puerto para repostar. El cargamento se paga con dinero y la forma de conseguirlo es recoger los restos que los enemigos dejan flotando en el mar al ser destruidos; cuanto más recojamos mayor cantidad de suministros podremos adquirir.

Aunque el grosor del manual de instrucciones hace que a simple vista el juego parezca complicado de dominar, en realidad es bastante sencillo conseguir que el barco comience a navegar. Lo que ya no resulta tan fácil es evitar que nos hundan en nuestros combates o que no nos quedemos sin comida, municiones o combustible. En resumen un programa principalmente aconsejable para los amantes de los juegos de estrategia. ■

J.G.V.




SEGA
MEGA DRIVE
ARCADE GRAPHICS & SOUND. LA EMOCION SIN LIMITES
VISITA LOS SEGA CENTERS DE:
BURGOS:
— LIBRERIAS HIJOS DE SANTIAGO RODRIGUEZ, Plaza José Antonio, 22.
CANARIAS:
LAS PALMAS: MAYA, Triana, 15.
TENERIFE: MAYA, Candelaria, 31.
CATALUÑA:
BADALONA: DISCENTER, Salvador Seguí 18.
LERIDA: COMERCIAL MARQUES, Plaza Pahería, 13.
MANRESA: ELECTRODOMESTICOS MARQUEZ, Muralla del Carme, 12
TARRAGONA: A TOT TREN, Comple de Rius, 2.
CORDOBA:
— BAZAR CARIBE, Avda. del Gran Capitán, 38.
GRANADA:
— ELECTRODOMESTICOS SANCHEZ, S. A., Obispo Hurtado, 5.
LOGROÑO:
— COMPUTER PAPEL SANTOS OCHOA, Doctores Castroviejo, 19.
MADRID:
— COCONUT INFORMATICA, Juan Alvarez Mendizábal, 54.
— MAIL SOFT, Santa Mª de la Cabeza, 1
MALAGA:
— MEMORY, Alamos, 1
PAMPLONA:
— ORDENADORES IGUZQUIZA, Centro Comercial Avenida, San Ignacio, 8
SAN SEBASTIAN:
— SABA, Fuenterrabía, 14.
SEVILLA:
— VIDEOCLUB HENRY, Marquez de Pickman, 63
VALENCIA:
— BAZAR JAPON, Dama de Elche, 9.
— EUGENIO SOLER, S. L., Nuevo Centro, Tienda 13.
VITORIA:
— COMERCIAL CANARIAS, Esperanza, 1.
VIZCAYA:
BILBAO: GUERRA S. MARTIN, C/ Rodríguez Arias, 10.
ZARAGOZA:
— MICROFUTURA, Camino de las Torres, 116.
Y EN TODOS LOS CENTROS DE
El Corte Inglés
SEGA
TRIGGER
VOLUME
ON
POWER
OFF
RESET
16-BIT
POWER
ON
SEGA
Una nueva dimensión

La video-consola *Definitiva*

INCLUYE ARCADE HIT! "ALTERED BEAST"

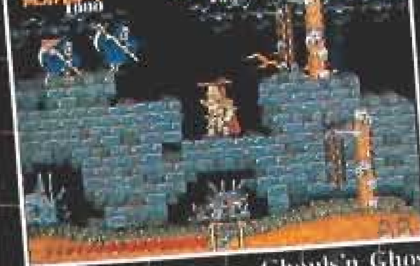
Definitiva
en tecnología

Utiliza lo último en microprocesadores de 16 bits, para que tengas en casa toda la diversión y emoción de las máquinas profesionales. Con capacidad para cartuchos de hasta 8 megas.



Definitiva
en gráficos

Sólo comparables a los de las mejores máquinas recreativas.
Colorido, definición de imagen y movimientos que tienes que verlos para creerlos.


Super Thunder Blade

Definitiva
en sonido

En estéreo, para que no te pierdas detalle. ¡Y con salida de auriculares, para que los vecinos no protesten!


Ghouls'n Ghost

Definitiva
en juegos

¡Sega sabe de qué va! Por algo es el número 1 mundial como fabricante de máquinas recreativas (Out-Run, After Burner, Thunder Blade, R. Type, Shinobi, Altered Beast, etc.).


Basket Ball

Definitiva
en todo

No hay máquina en el mercado que pueda ofrecerte más: Diseño súper, mando de control ergonómico, el fabuloso juego "Altered Beast" de regalo y la garantía de Sega.

¡No lo pienses más!

Si realmente quieres conocer una nueva dimensión en videojuegos, prueba una Megadrive de Sega.


Golden Axe

HAZME UN FAVOR,



CONECTAME A UN

Last Battle

en videojuegos

SEGA from Virgin

ERBE

Distribuidor en España por acuerdo con VIRGIN MASTERTRONIC, LTD.
ERBE SOFTWARE, S. A. Serrano, 240. 28016 MADRID



Comeniños espaciales

OBERON 69

■ *G.LL. SOFTWARE* ■ *V. Comentada: SPECTRUM*

■ *Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, MSX, PC*

■ *En preparación: AMIGA, ATARI ST*

G.LL. Software es un nombre que dentro de muy poco os será bastante familiar. Una nueva compañía española que intenta entrar con fuerza en este mundillo. En vuestras manos está hacerles un hueco en este mundillo. De momento, su tarjeta de presentación se llama «Oberon 69». Seguid leyendo y os contaremos de qué va.



Nuestro héroe debe recorrer las instalaciones tomadas por los aliens para rescatar a los niños.



Aunque el movimiento del personaje es algo elemental, lo que realmente importa es su adictivo desarrollo.



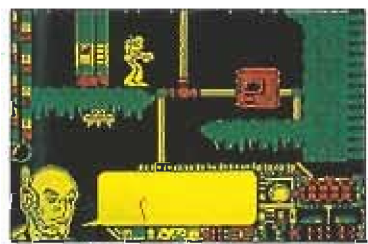
Al eliminar a los enemigos obtendremos puntos que podremos canjear por munición o cápsulas criogénicas.



El juego incorpora muchos detalles curiosos como las singulares recargadoras de energía.

Siglo XXXII, la tierra ya no está habitada y sólo se emplea para ir de vacaciones. Transformada en un verdadero paraíso, sólo es visitada por miles de turistas que quieren pasar una temporada en el planeta en el que comenzó la vida. Los seres humanos trabajan ahora en los satélites y asteroides que hay en el sistema solar, en enormes industrias que producen todas las materias primas necesarias para el desarrollo tecnológico.

Si miráis con un telescopio al cielo y lo enfocáis hacia el lejano Urano, podréis ver un pequeño punto girando alrededor del planeta. Es Oberon, su cuarta luna, donde transcurre la aventura que ahora nos ocupa. En este oscuro y lejano lugar nadie se había dado cuenta que una extraña raza estaba reviviendo tras siglos de hibernación. Cuando se dio la primera alarma ya era tarde, la población estaba siendo diezmada, y lo peor es que los monstruos utilizaban a los niños para dar de comer a sus propias crías. Se ordenó la evacuación inmediata, pero cuatro criaturas, que habían sido escondidas por sus padres, todavía permanecen en la base. Tú eres el valiente voluntario que va a intentar rescatarles.



La versión Pc para CGA, pierde muchos enteros por sus gráficos.

PC

El juego en su versión para compatibles es exactamente igual que en el Spectrum. Esto significa que todo lo comentado anteriormente es aplicable a la versión que podrás ver si dispones de un Pc, tanto en lo referente a sus gráficos como a su adicción. Tan interesante como en 8 bits.

Un rescate complicado

«Oberon 69» es un programa en el que tendremos que hacer buen uso de los reflejos que caracterizan al experto en arcades. Nuestro héroe, embutido en un traje espacial, tiene un tiempo límite para recorrer las instalaciones y rescatar a los pequeños. Mientras tanto tendrá que disparar con su cañón láser contra los enemigos, que intentarán impedir que lleve a cabo su importante misión.

Aparte de los monstruos, las larvas que te morderán, los tentáculos que surgen del suelo y los robots asesinos, hay una serie de recargadores de energía que han sido construidos con una forma muy curiosa y que te devolverán las unidades vitales que hayas perdido hasta el momento. Ya sabes, cuando veas una chica que te llama, no seas tímido y acércate hasta ella... el resto, te lo puedes imaginar.

Otro detalle curioso es que los puntos que obtendremos, con la eliminación de los bichos que nos acosan, deberán ser cambiados en unos cajeros automáticos por munición o cápsulas criogénicas, elemento indispensable para el rescate de los niños, porque es la única forma de trasladarles con vida fuera del planeta. Cuando tengamos a los pequeños a buen recaudo, todavía nos faltará un pequeño trabajito antes de abandonar el planeta: comprar el billete para la espacionave en los susodichos cajeros. ¡Imaginaros el precio de un viaje Oberon-Tierra!

Una odisea en el espacio

G.LL. Software comienza con muy buen pie porque «Oberon 69» es un extraordinario programa. Sus gráficos están fantásticamente animados y el tratamiento del color en todo el juego, aunque no innovador, si resulta uno de los mejores que hemos visto últimamente en Spectrum. Los personajillos que nos atacan continuamente son muy graciosos, aunque tampoco te quedes embobado mirándoles ya que sus mordiscos hacen pupa de verdad. ¡Y qué os vamos a contar de los, o mejor "las", recargadoras de energía que no os podáis imaginar! También los marcadores del juego son interesantes, fijaros en los comentarios que aparecen escritos en la pantalla y sabréis de qué estamos hablando. En cuanto al movimiento de nuestro personaje es sobrio y elemental, justo lo necesario para que el programa resulte adictivo. La verdad es que los creadores de este arcade han conseguido imprimirle una elevada e importante dosis de jugabilidad.

Un mapeado de un tamaño considerable, elevada adicción, buenos gráficos y un tema original, todo en un humilde Spectrum conforman un estupendo arcade.

«Oberon 69» no es un lanzamiento internacional, no es una conversión, no es la segunda parte de un programa de éxito, pero él solito demuestra que lo importante es la calidad y no el nombre. Enhorabuena a G.LL., lo han conseguido. ■

J.G.V.

CONSEJOS y TRUCOS

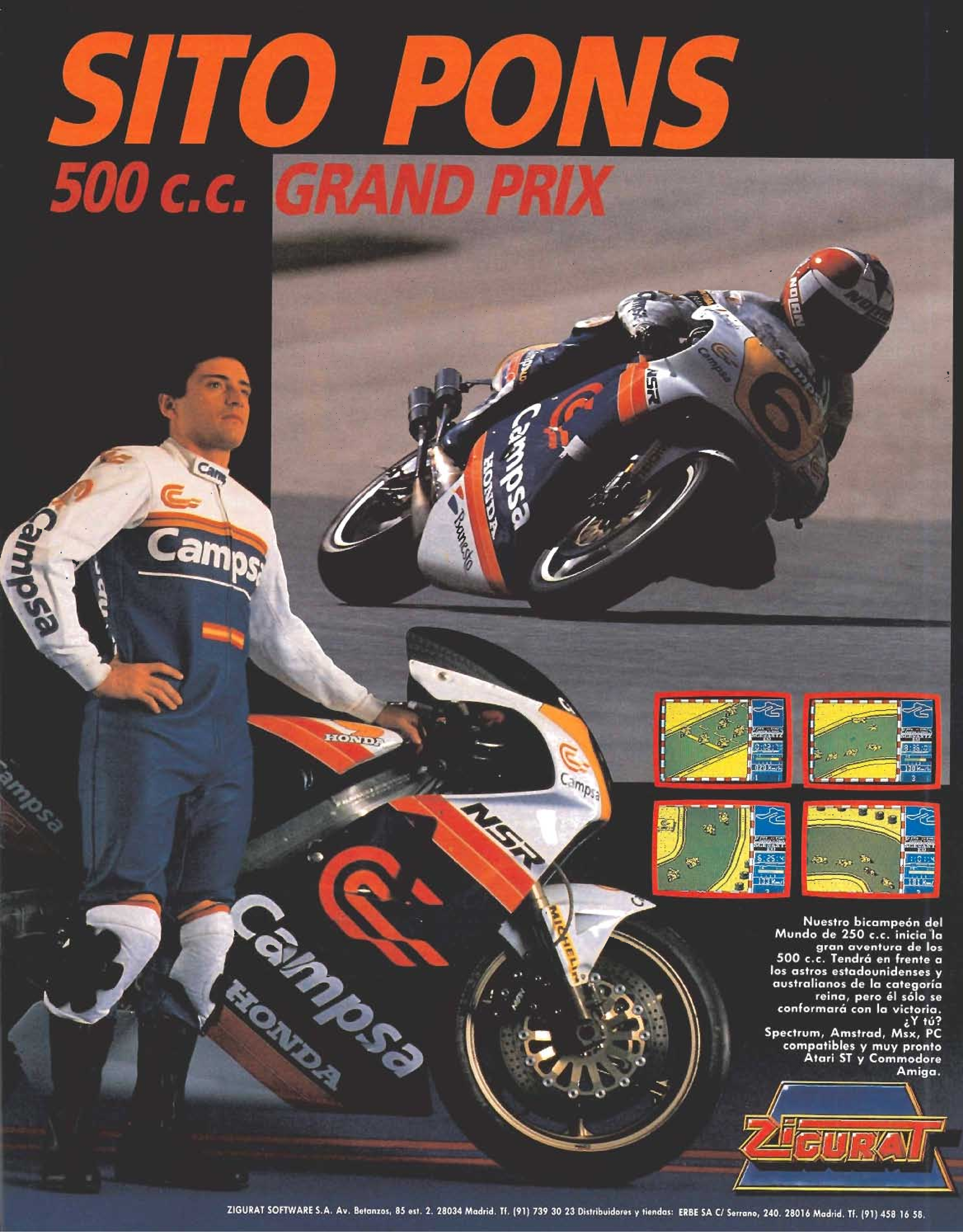
■ ***No recargues tu energía si no lo necesitas de verdad porque también te descuenta puntos que, a lo mejor, luego te harán mucha falta.***

■ ***Detente un poco al principio y mata un ratito para acumular algunos puntos.***

■ ***Hazte un mapa ya que te será de gran utilidad.***

■ ***Cuidado con los bichos que muerden. Cuando te enganchan hay un momento en que no te puedes mover y te pondrán "fino".***

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		


SITO PONS
500 c.c. GRAND PRIX
Nuestro bicampeón del Mundo de 250 c.c. inicia la gran aventura de los 500 c.c. Tendrá en frente a los astros estadounidenses y australianos de la categoría reina, pero él sólo se conformará con la victoria. ¿Y tú?
Spectrum, Amstrad, Msx, PC compatibles y muy pronto Atari ST y Commodore Amiga.
ZIGURAT
ZIGURAT SOFTWARE S.A. Av. Betanzos, 85 est. 2. 28034 Madrid. Tf. (91) 739 30 23 Distribuidores y tiendas: ERBE SA C/ Serrano, 240. 28016 Madrid. Tf. (91) 458 16 58.



Dos contra mil

DOUBLE HAWK

Nuestra consola Sega viene siendo zona habitual de desfile de algunos de los más conocidos arcades de las máquinas recreativas. En algunas ocasiones es la versión original la que se asoma a nuestras pantallas —«Operation Wolf», «Golden Axe», «Dynamite Dux»...—, pero también, alguna que otra vez, es una versión más o menos "camuflada" la que llega hasta nuestras manos.

«Double Hawk», el cartucho que nos ocupa en esta ocasión podría englobarse dentro de este último grupo, ya que su parecido con el adictivo «Cabal», que hace algunos meses Ocean se ocupara de versionar para nuestros ordenadores, es algo más que casual.

Uno o dos jugadores —simultáneamente en este caso— pueden participar en la misión que, como es habitual en todo arcade bélico, consiste en enfrentarnos, en solitario o en dúo, contra el grueso de un gigantesco ejército enemigo compuesto por cientos de soldados, tanques, aviones y barcos. Si esto os puede parecer ya descaradamente suicida más os lo resultará cuando os descubramos que sólo contáis con el apoyo de vuestra fiel ametralladora, y ocasionalmente con el de un escaso número de granadas que, eso sí, deberéis recoger previamente.

El desarrollo del juego se produce en una sola pantalla, sin ningún tipo de «scroll», en cuya parte inferior, de espaldas y representados de cintura para arriba, aparecen nuestros intrépidos guerreros. Estos, además de poder moverse a izquierda y derecha para esquivar los disparos enemigos, cuentan con la posibilidad de desplazar el cursor de disparo a lo largo y ancho de toda la zona de juego, usando simultáneamente el botón de disparo y los controles de dirección.

Los enemigos aparecen por ambos laterales de la pantalla, cruzándola de parte a parte mientras nos disparan. Algunos pueden ser eliminados mediante un único disparo de nuestra ametralladora, si bien otros —generalmente los de mayor tamaño— sólo pueden ser destruidos disparándoles varias veces o haciendo uso de una granada en caso de que dispongamos de ella. Al desaparecer, algunos de ellos dejarán caer un icono que al ser recogido nos proporcionará diferentes ventajas, entre ellas la de suministrarnos diez valiosas granadas o mejorar el rendimiento de nuestra ametralladora.

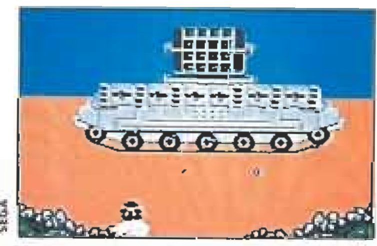
El juego está compuesto por un total de cinco misiones, cada una de ellas a su vez subdividida en varias pantallas. Para superar cada una de ellas deberemos o bien aguantar hasta el final las acometidas de las tropas que irán apareciendo en pantalla, o bien en los casos en los que aparece un único enemigo de gran tamaño, destruyéndolo por completo.

«Double Hawk» es, en definitiva, un juego no especialmente original pero sí muy adictivo y entretenido —sobre todo en la opción de dos jugadores—, y que cuenta además con una realización técnica muy adecuada. ■

J.E.B.



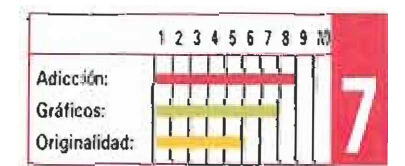
Tendrás que enfrentarte con el gigantesco ejército enemigo en varios lugares.



Los enemigos de mayor tamaño sólo pueden ser detenidos tras dispararles varias veces.

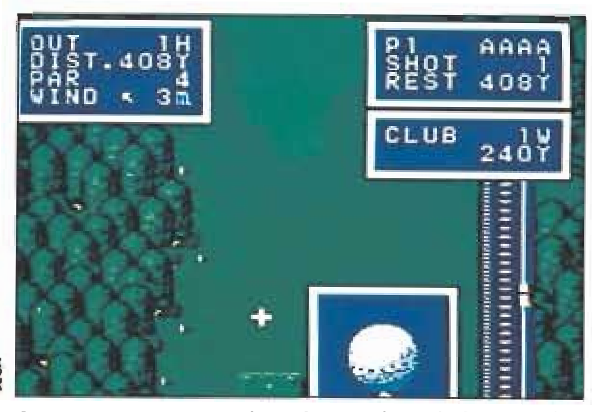


Las similitudes de «Double Hawk» con «Cabal» son evidentes desde un primer momento.



Directo al hoyo

GOLFMANIA

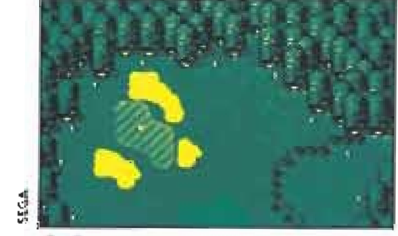


Encontraremos cuatro tipos de partido: práctica, para hacernos con el control del juego, match play, stroke play y profesional.



«Golfmania» dista mucho de la concepción de los clásicos arcades, pero la acción y la estrategia imprescindible mantienen la adicción.

Este nuevo cartucho para la consola Sega nos va a permitir emular a los grandes campeones de golf como Ballesteros, Nicklaus o Faldo. El juego lleva incluidas prácticamente todas las opciones posibles que nos encontraríamos si estuviéramos en un campo real.



Cada uno de los hoyos es diferente a los demás.

En primer lugar tendremos que elegir el número de participantes, de 1 a 4, luego el nivel de dificultad y el tipo de partido que vamos a disputar. Podremos escoger entre practicar, —para que dominemos un poco el asunto—, match play, —gana el que mayor número de hoyos consiga—, stroke play, —en el que se suman los golpes totales del recorrido y vence el que haya hecho menos— o competición profesional, en la que tendremos que vencer en tres circuitos diferentes. En esta última modalidad sólo puede participar un único jugador humano que compite contra treinta golfistas manejados por la máquina.

Cuando hayamos elegido nuestras preferencias pasamos al juego en sí. En primer lugar veremos el campo desde arriba y con el joystick podremos movernos para observar la situación del green y elegir la dirección en la que enviaremos la bola. Inmediatamente después pasaremos a la elección del club o palo, el lugar donde vamos a golpear la pelota, que habrá que variar dependiendo de la dirección y fuerza del viento, y... bum. Veremos a nuestro jugador realizar un tiro perfecto, bueno, perfecto dependiendo de nuestra habilidad. Y así durante dieciocho hoyos que son los que componen un circuito golfístico.

«Golfmania» es un estupendo juego, sus gráficos son sensacionales y las perspectivas están muy bien conseguidas; además, y por si le faltara algo, el cartucho lleva incorporada una pequeña pila que te permitirá grabar tus mejores resultados para fardar luego delante de tus amiguetes.

Este cartucho es ideal para cuando desees pasar una tarde tranquila en casa con un juego que tiene una importante parte de estrategia y en el que no sólo son los reflejos los que cuentan. Por supuesto, si eres un maniaco del arcade es posible que este «Golfmania» no te parezca nada especial, sin embargo, nuestra opinión es que juegos de este tipo es algo que faltaba para la consola Sega y es una buena idea que, poco a poco, vayan estando algunos disponibles.

Todo un juegazo que nos va a tener ocupados bastante tiempo. Quién sabe, a lo mejor, si practicas mucho, dentro de unos años puedes convertirte en una nueva estrella de este deporte; mientras tanto, conecta tu consola y... ¡a jugar! ■

J.G.V.

CONSEJOS y TRUCOS

■ *Comprueba el alcance de cada uno de los palos antes de hacer tu elección para el golpe.*

■ *Es muy importante el efecto de la fuerza del viento en la dirección de la pelota así que calcula tu tiro de acuerdo con ella.*

■ *En terrenos difíciles no se te ocurra usar una madera, lo mejor es un hierro.*

■ *En modo dos jugadores procura jugar el segundo, así dejarás cometer los errores a tu rival y aprenderás de sus fallos. Es una trampa pero todo vale ¿O no?*

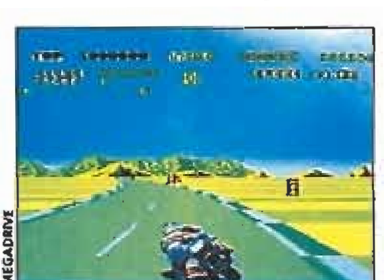
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
8

Mejor que una moto

SUPER HANG-ON



Existen dos modos de juego: original, como la máquina y arcade, con algunos elementos de estrategia.



El realismo conseguido es asombroso y los resultados son idénticos a la espectacular recreativa.

Hace ya algunos añitos los asiduos de las salas recreativas —entre los que nos contamos, por supuesto— tuvimos ocasión de disfrutar de toda la velocidad, riesgo y emoción del motociclismo a lomos de una máquina que en su momento causó sensación, «Super Hang-On», de Sega.

Lo que ahora tenemos en nuestra manos es quizás algo aún más sorprendente, un cartucho para nuestra consola Sega de 16 bits que reproduce de una manera increíblemente fidedigna el desarrollo de aquel juego.

«Super Hang-on» es un juego deportivo con más elementos de arcade que de simulador, y que resulta en sus planteamientos y aspecto visual muy similar a títulos como «Enduro Racer» o «Pole position». En pantalla se nos ofrece una vista tridimensional frontal de la pista que tenemos que recorrer, apareciendo nuestra motocicleta en primer plano. Una vez que el semáforo verde nos permita tomar la salida, y tras observar cómo el resto de los pilotos que participan en la carrera salen a toda velocidad, estaremos ya en disposición de comenzar la ardua tarea de pilotar nuestra potente motocicleta, para lo cual disponemos de controles de frenado, aceleración, cambio de marcha y activador del turbo.

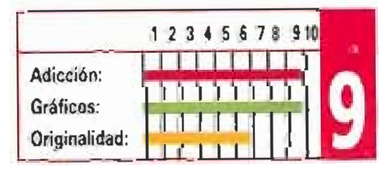
Eso sí, previamente tendremos que haber pasado por los menús de selección donde podremos, en primer lugar, escoger el modo de juego en que deseamos participar, de entre los dos existentes. Si escogemos el modo original (ORIGINAL MODE) tomaremos parte en un juego de desarrollo idéntico al de la máquina original, es decir que en el continente que elijamos tendremos que recorrer una serie de pistas unidas entre sí, dentro del tiempo límite marcado para cada una de ellas. Si no conseguimos llegar a cada meta antes de que el tiempo se agote, la carrera y la partida habrá acabado.

El otro modo de juego, ARCADE MODE, es bastante más complejo, y en el deberemos preocuparnos de todos los elementos que rodean el mundo del motociclismo, como pueden ser la búsqueda de un patrocinador, mecánicos, repuestos y mejoras para nuestra máquina, y todo ello teniendo en cuenta que la única forma de conseguir dinero efectivo para poder hacernos cargo de nuestros gastos es derrotando en la pista a nuestros rivales, con lo que lograremos que nuestro patrocinador se muestre generoso. En este modo de juego la forma más habitual de finalizar la partida es quedarse sin dinero para reparar nuestra motocicleta tras haberla dañado en la competición.

Más que nunca esta versión de «Super Hang-On» nos recuerda que la principal ventaja de los videojuegos es que suelen ser mucho menos peligrosos e igual o más divertidos que la propia realidad. Es una auténtica delicia contemplar el colorido de la pantalla de juego, la velocidad y perfección del «scroll», escuchar una de las diferentes melodías que nos acompañan en el transcurso del juego, y sobre todo pilotar nuestra moto a toda «pastilla» pegándonos unas inclinadas de impresión.

No se puede pedir más, calidad técnica impresionante y adicción por todo lo alto son de por sí ingredientes los suficientemente explícitos como para que otras cualidades como puedan ser la originalidad queden por una vez en segundo término. ■

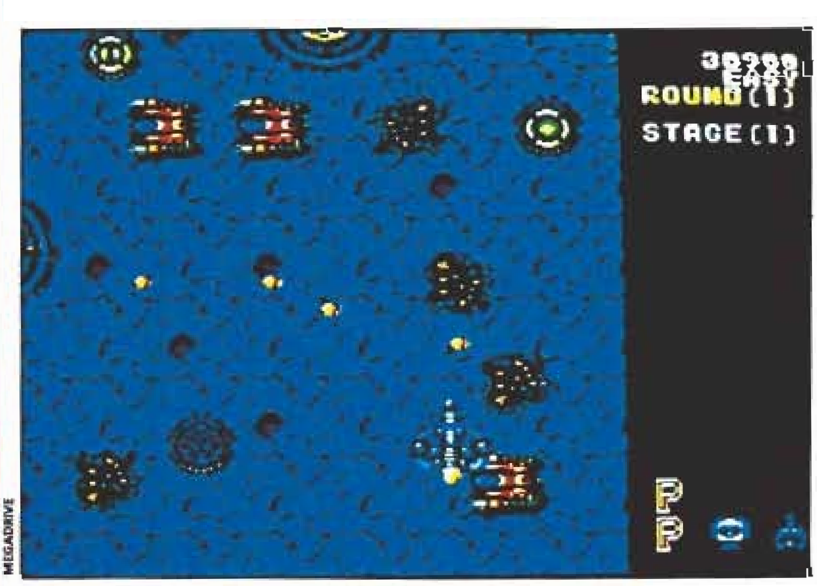
J.E.B.



Matar por deporte

TRUXTON

Acabaste el último en la escuela de pilotos espaciales, copiaste en el examen para el ingreso en el Cuerpo de defensa de la Galaxia y llevas arrestado más de dos meses por mal comportamiento... Sin embargo, has sido elegido para pilotar el nuevo supercaza e intentar llegar hasta la nave de carga que ha sido secuestrada por la raza más violenta del Imperio. ¿Será por tu valentía? ¿o quizás porque no tiene importancia si mueres en el intento?



«Truxton» consta de ocho niveles diferentes y varios grados de dificultad.



Según avancemos es posible recoger nuevas armas que aumenten nuestra potencia de disparo.



La adicción es, en realidad, el único objetivo que han perseguido sus programadores.

Bueno, sea por la razón que sea, aquí estás detrás de los mandos mientras el scanner se empieza a llenar con los puntos rojos que representan a tus enemigos. «Truxton» es básicamente un arcade de esos de los que consiguen que te duela el dedo de tanto apretar el botón de disparo. El juego tiene ocho niveles diferentes y permite elegir su dificultad. Ni que decir tiene que incluso en el nivel fácil la tarea que se nos presenta es terriblemente complicada.

Las armas de las que disponemos son variadas e incluso podremos recoger otras y aumentar su potencia según vayamos avanzando en el juego. Además cuando eliminemos a determinados enemigos, estos soltarán diversas ventajas, que recogiéndolas permitirán aumentar la efectividad de nuestros disparos o cambiar nuestras defensas. De esta forma, entre haces truxton, láseres de energía, bombas destructoras y aceleradores de potencia, podremos alcanzar el lugar de cada nivel donde nos en-

[redacted]

frentaremos con el típico "enorme supervillano de final de fase", cada vez más villano y más enorme según progresamos en la matanza. «Truxton» tiene cinco guardianes de fase que están repartidos en diferentes lugares del mapeado. No siempre en la frontera entre una zona y otra.

Una ventaja que debe agradecerse en este impresionante arcade es que superado un determinado número de puntos obtendremos una vida extra que pasará a engrosar las cinco de las que ya disponemos.

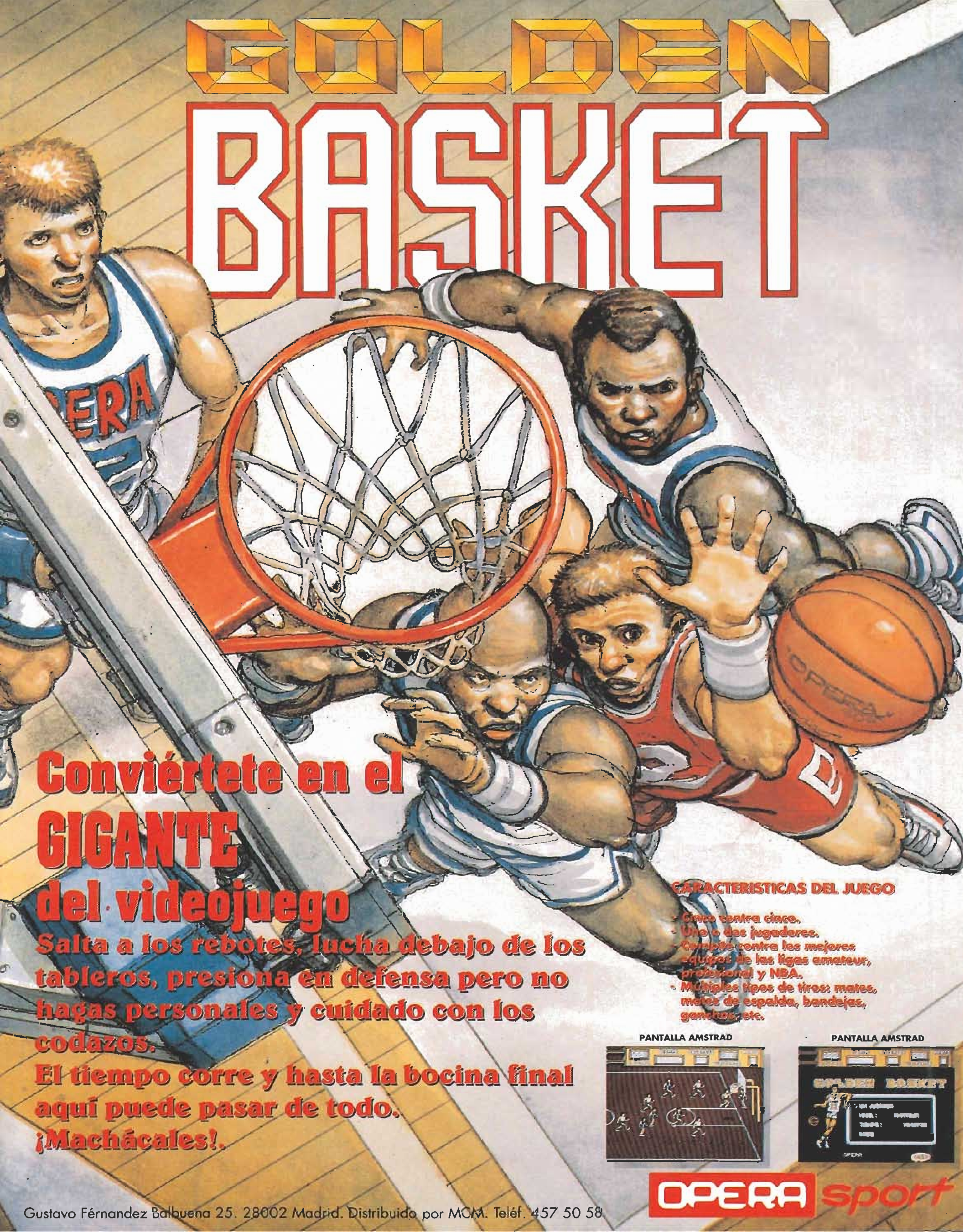
Bueno, pues aunque todo lo que hemos dicho parece lo habitual en un juego de estas características, «Truxton» llama la atención porque posee una virtud que es la más importante, en nuestra opinión, en un arcade y que muchas veces se olvida en otros juegos del mismo tipo: adicción. Esta palabra mágica significa que si instalas el cartucho que contiene este estupendo programa y alucinas con sus gráficos y su sonido, de una calidad como sólo la Megadrive puede hacerlo, te puedes pasar las tardes echando una partida tras otra, completamente enganchado, sin tener noticias de lo que ocurre fuera de tu habitación. Claro que «Truxton» no es original, ni falta que le hace. Haznos caso, pon un buen arcade en tu vida y "truxtonea" un rato. ¡Merece la pena! ■

J.G.V.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
8

CONSEJOS y TRUCOS

- ***Aprovecha las ventajas que dejan caer los enemigos, y no las malgastes porque te vendrán muy bien para cuando llegue el supervillano de final de fase.***
- ***Las naves salen siempre por los mismos sitios, si te fijas podrás aprenderte el lugar y esperarles con toda tu artillería lista.***


GOLDEN
BASKET
OPERA
Conviértete en el
GIGANTE
del videojuego
Salta a los rebotes, lucha debajo de los tableros, presiona en defensa pero no hagas personales y cuidado con los codazos.
El tiempo corre y hasta la bocina final aquí puede pasar de todo.
¡Machácales!.
CARACTERISTICAS DEL JUEGO
- Cinco contra cinco.
- Uno o dos jugadores.
- Compite contra los mejores equipos de las ligas amateur, profesional y NBA.
- Múltiples tipos de tiros: mates, mates de espalda, bandejas, ganchos, etc.
PANTALLA AMSTRAD
PANTALLA AMSTRAD
OPERA sport
Gustavo Férnandez Balbuena 25. 28002 Madrid. Distribuido por MCM. Teléf. 457 50 58

EL CHIP BIOLÓGICO



Cuando el otro día recibimos una remesa de chips de última generación no pudimos creer lo que teníamos entre manos. Una sola foto fuimos capaces de hacer antes de que huyera por una ventana, ante nuestros propios ojos. Más tarde y recuperados del susto examinamos el papel que acompañaba el envío: «Adjuntamos prototipo chip biológico; alimentar solamente con lechuga de primera calidad» ¿Qué será lo próximo que inventen? Desde luego hemos aprendido que hay que leer las notas antes de abrir los paquetes, porque a lo mejor el próximo incluso nos muerde. Quién sabe.

HORÓSCOPO *Chino* INFORMÁTICO

EL CARNERO (31-2-14 al 31-2-16)

¿No crees que a tus 75 años no es el momento más adecuado para que te dediques a jugar con maquinitas? En cuanto a la salud vigila los riñones, el hígado, la próstata, el reuma y engrasa la silla de ruedas.

EL HIPOPÓTAMO (23-12-90 al 23-1-91)

Es el momento adecuado para que cambies de actitud ante la vida porque, quieras o no, te queda poco para aparecer en escena. Vigila el cordón umbilical.

LA ZARIGÜEYA (12-10-60 al 13-2-66)

La bañera no es el lugar más adecuado para echar una partidita con la consola. Peligro de electrocución. Por otra parte, ¿alguien sabría decirnos qué es una zarigüeya?

EL MARABÚ DORADO DE LA ESTEPA (24-4-45 al 66-6-66)

Un aristócrata de tu clase y posición no debería utilizar un joystick de un material como el plástico, elige uno de platino. Y el disparador un diamante. Invierte en acciones de empresas iraquíes.

LA SARDINA (12-0-10 al 01-0-21)

Hoy no salgas a la calle, se te romperá el coche, te caerás por las escaleras, te pillarás los dedos con las puertas, te preguntarán la lección y no te la sabrás, te saldrán granos en la cara, se te estropeará el ordenador... ¡Ah! y si te quedas en la cama no podrás pegar ojo. Resignación porque en una cosa tendrás suerte, te atenderán rápido en urgencias.

EL ESCARABAJO PELOTERO (7-34-70-12)

El día perfecto para ti. Todo te saldrá bien, incluso el metro llegará a tiempo. Es el momento de gastarte todos tus ahorros en las quinielas hípicas y de llegar al final del «Army Moves» en la primera partida. Reparte tu buena suerte con tus amigos: cómprales patas de conejo u otro amuleto baratito.

EL PARAMECIO (PI=3,141592...)

¿Has pensado alguna vez en integrarte en un lamasterio tibetano? Si sigues nuestro consejo estudiarás la posibilidad de hacerlo porque tu futuro no puede ser más negro, bueno, también podías haber nacido gamba a la plancha. Luego no digas que no te avisamos.

YO, NEXUS 7

Re-Evolución

Estamos a finales del siglo XXI. Todo ha cambiado. Las estructuras militares fueron abolidas hace tiempo. Hoy la Nueva Federación rige el planeta y, gracias a ella, se ha alcanzado la igualdad política, económica y social de todas las clases y pueblos de la Tierra. La colonización de la Nueva Raza se extiende por casi toda la galaxia; esto ha favorecido la pluralidad lingüística y simbólica de las distintas civilizaciones extraterrestres. Hemos llegado a un alto nivel funcional y corporativo, donde las máquinas y robots hacen el trabajo que años atrás impedía a hombres y mujeres desarrollar tareas más creativas —estudios, ocio y diversión— y que obligaban al individuo a realizar inútiles esfuerzos físicos y psíquicos.

Numerosos satélites informativos deambulan por todo el Universo; la televisión se ha convertido en el Dios del presente: el Dios de la Educación y el Conocimiento. Maravillosos programas de entretenimiento —cómo no—, fluyen diariamente a los millones de pantallas receptoras que se reparten por las calles, plazas y hogares de todo el mundo. Un buen ejemplo es el programa tridimensional «You Tou», donde los espectadores pueden participar interactivamente en los juegos de aventuras y acción, por un innovador sistema de conexión mental «alfasensorious», que les permite sumergirse en fantásticos parajes jamás soñados.

Las computadoras controlan todo el engranaje teleinformático social: prensa, emisoras y cadenas de difusión. Un nuevo producto de «Imagen sintética» se propaga con rapidez en la élite de Artistas y creadores. El que fue llamado «séptimo arte» logra ahora la determinación de una increíble dinámica representativa. Los «actores digitales» iluminan las pantallas de los «cinemas modernos», y viejos mitos de Hollywood: Marilyn, Dean y Bogart se funden en la actualidad con jóvenes promesas del cine en un imposible «espacio-tiempo». La Ingeniería Cibernética sigue avanzando y se han logrado repoblar ciertas áreas y ecosistemas naturales extinguidos con copias idénticas de animales y plantas, que por desgracia desaparecieron a causa de la cruel mano del hombre durante el periodo de los años 90. Un nuevo «astro solar» brilla sobre nuestras cabezas; el viejo sol de nuestros antecesores hubo de ser destruido porque sus radiaciones ya no eran filtradas por la deteriorada capa de ozono, que fue desapareciendo poco a poco por motivos aún desconocidos. Ello produjo importantes cambios climáticos que devastaron gran parte de la vida de la corteza terrestre.

En los Colegios del Estado Colonial los chicos/as aprenden las teorías de la Re-Evolución bajo la tutela de entidades Nexus-6. Por otro lado los científicos de la Corporación Segunda han conseguido realizar con éxito las últimas pruebas del proyecto «New-Brain» cuyas investigaciones en el «reciclaje del cerebro» prometen a corto plazo abrir las puertas de algo que la «humanidad» busca desde el principio de los tiempos: La Inmortalidad. La Sociedad Presente, vive de la producción automatizada: granjas, huertas, y fábricas programadas. Mientras, el ser humano se dedica a ocupar sus ratos de ocio en el aprendizaje de nuevas fórmulas y métodos de estética-diversión: Música electrónico-visceral, pintura bio-química con movimiento, gravitación ritmosomática etc, etc.

Es el Mundo-Mañana. Esto es lo que nos espera. Es el futuro que viene. Un futuro muy nutritivo... y cercano.

Rafael Rueda

¿Cuándo bajará el precio de los discos de 3 pulgadas que utilizan las máquinas de Amstrad?

¿Qué ocurre en España con el mercado de 16 bits, que todavía no funciona como debiera aunque el número de ordenadores ya es importante?

¿Cómo es que los japoneses, con lo que son, han dejado que el MSX se hundiera en Europa?

¿Por qué tampoco ATARI hizo acto de presencia en el C.E.S., es que se han rendido en su batalla con COMMODORE?

el HUMOR de Ventura & Nieto

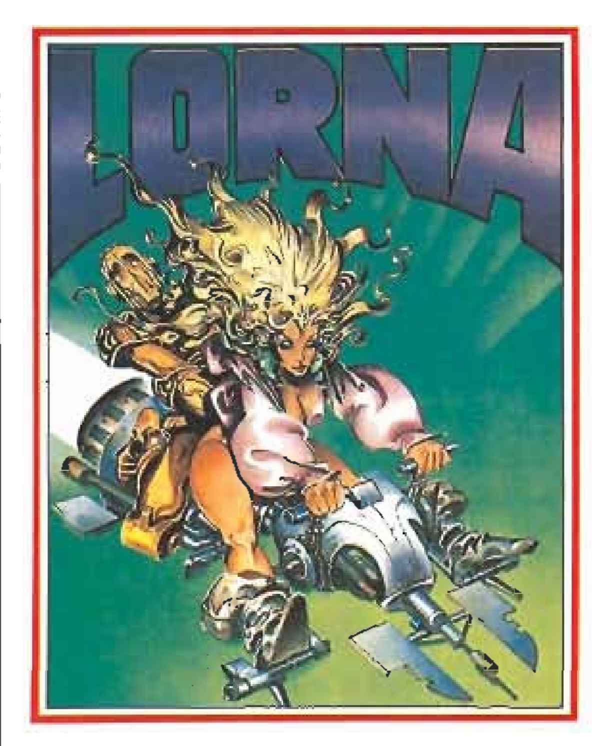


La otra pantalla



Tres amigos catalanes se han juntado y, entre ellos, han montado un negocio de retoque de pantallas. Como ejemplo de su interesante y hasta ahora nada lucrativo negocio nos han enviado su primer trabajo, la presentación de «Operation Bocata», un juego especialmente recomendado para los que estéis haciendo un régimen alimenticio. Podéis observar el curioso cambio de las ametralladoras y demás parafernalia militar por inofensivos productos de panadería y charcutería, que aunque producen calorías no matan como los tiros. A ver que compañía de software se anima y realiza un programa en el que, en vez de destrozar a disparos a los enemigos, tengamos que cebarlos hasta reventar. Ánimo chicos, esperamos vuestras próximas producciones.

Busca las diferencias





Azpiri, el creador de la exuberante y sexy Lorna, realizó una carátula para la caja del programa que en principio iba a realizar Dinamic. Cuando se desechó el proyecto, éste fue retomado por Topo soft quien, como todos sabéis, finalmente ha lanzado hace muy poquito el programa pero, en vez de usar la antigua carátula, el juego ha salido al mercado con un dibujo, también realizado por Azpiri, totalmente diferente. Bueno, totalmente diferente tampoco, porque las curvas de la aventurera siguen siendo las mismas aunque haya pasado algún tiempo ¡No queremos ni pensar lo que pueden hacer lo maestros del retoque con pantallas tan, llamémoslo atrevidas, como ésta! ¡Nos encantará verlo!

Test de Personalidad

Como exclusiva de vuestra revista favorita y sin sentar precedentes, a continuación os presentamos el famoso Test del Adicto (Adictiveness Test Scale) realizado por la prestigiosa universidad de Furulolandia.

—Cuando te matan en un programa con el que llevas más de dos horas jugando sientes deseos de:

—Ajusticiar al programador
—Dedicar el resto de mi vida a la meditación
—Llorar inconsolablemente

—De las veinticuatro horas que tiene un día normal, ¿cuántas dedicas a jugar con tu ordenador?:

—Aproximadamente 25, tirando por lo bajo
—12 segundos 24 décimas
—Todavía no tengo ordenador

—El número de programas originales que te has comprado es, más o menos de:

—Varios miles
—¡Ah!, ¿pero hay originales?
—¿Qué es un programa?

—¿Qué te llevarías a una isla desierta?

—Mi ordenador y mis miles de programas
—A Kim Bassinger
—Las obras completas de Sijino Pronotoyu, en v.o. claro

—Llevas seis días sin probar bocado. Y, de repente, mirando en el bolsillo de tus raídos pantalones encuentras tus últimas 1200 pesetas. Tu última posesión, un humilde Spectrum, te mira desde una esquina de la habitación. ¿Qué harías con ese dinero?

—Gastármelo en un estupendo y excitante arcade
—Comprarme un kilo de chorizo
—Invertirlas en bolsa

—Cuando por la mañana llegas al colegio o al trabajo con ojeras, la razón de que no hayas dormido es:

—Esa maldita quinta fase de...
—¡Viva la juerga!
—Jamás duermo menos de ocho horas

—¿Qué es la memoria RAM?

—Una cosa que tienen los ordenadores
—Una enfermedad incurable
—RAM...RAM... el caso es que me suena de algo

Si has contestado la primera respuesta en la mayor parte de las preguntas eres un juegoadicto sin solución. Si abundan las segundas respuestas tienes buenas intenciones pero hay que esforzarse un poco más. Y, si por el contrario, el mayor número es el tres, mejor que busques otra ocupación, porque ¿qué haces leyendo esta revista?

Formidable

el altísimo nivel de participación y lo bien que nos lo pasamos todos este año en la fase nacional de la segunda edición del European Videogames Championship.

Lamentable

la no presencia de las compañías españolas en el reciente Computer Entertainment Show, mientras que franceses y alemanes sí estuvieron allí.



la multinacional japonesa NEC va a poner a la venta una pequeña consola que va a poner muy difíciles las cosas a la LYNX. Además de ser de menor tamaño va a tener la opción de conectarle un diminuto modulador de televisión con lo que podremos tener dos aparatos en uno y ver nuestro programa favorito en cualquier lugar. Y si la programación no nos gusta, utilizando una tarjeta, cargaremos el juego que más nos guste y ¡a matar marcianitos!

NUEVO FICHAJE



Fuentes usualmente muy bien informadas nos comentan que hay contactos entre más de una importante compañía de software española e incluso extranjera para hacerse con los derechos de conversión a nuestros ordenadores de la primera película de la tonadillera Isabel Pantoja. Un programa para los aficionados al flamenco que reproducirá fielmente y olé todas las escenas más importantes del film, por supuesto, beso incluido. El primer juego cañí está a punto de ser realizado, ¿quién será la compañía que finalmente se llevará el gato al agua? ¡Arsa salero!

Has elegido lo mejor



RAZAS DE NOCHE



Cabal.



Peloquin.

A lo largo de la historia los hombres han atacado y destruido todo aquello que no pueden comprender, tal vez consumidos por el temor y la envidia de unas capacidades que nunca podrán obtener. Las Razas de noche, procedentes de una especie mucho más antigua que el hombre, son criaturas inmortales con poderes que escapan al conocimiento humano. Tras siglos de persecución quedaron prácticamente extinguidos por lo que Baphomet, su dios, reunió a todos los supervivientes en Midian.

Más allá de la realidad

Midian es un gigantesco laberinto subterráneo situado bajo la Necrópolis, un extraño cementerio denominado la Ciudad de los Muertos. Durante muchos siglos el nombre de Midian se ha mantenido únicamente como una leyenda en la mente de unos pocos iniciados que lo consideran un lugar mágico en el que todos los pecados pueden ser perdonados. En los numerosos relatos sobre Midian se habla de un hombre que, trayendo la muerte y la destrucción a las Razas de noche, conseguirá salvarlos para siempre.

Aunque aún no lo sabe, un hombre llamado Boone ha sido predestinado para convertirse en Cabal, salvador de las Razas de noche. Boone se encuentra en tratamiento siquiátrico al cuidado del doctor Decker, que le ha hecho creer que es responsable de una serie de horribles crímenes. Atormentado por los remordimientos, Boone intenta suicidarse pero fracasa en su intento y es internado en un hospital. Allí otros enfermos le hablan de Midian, un lugar maravilloso donde podrá encontrar la paz y el perdón que necesita. Boone ignora que él no es responsable de los crímenes de los que es acusado ya que el asesino es el propio doctor Decker, el cual posee una personalidad siniestra y oculta denominada La Máscara.

En su camino hacia Midian, Boone descubre la presencia de los autodenominados Hijos de la libertad, una organización neonazi dirigida por Eigerman, el jefe de policía, que desea la total destrucción de las Razas de noche. Al mismo tiempo el malvado doctor Decker descubre que Lori, la novia de Boone, ha sido testigo de algunos de los crímenes atribuidos a Boone pero de los que él es el único responsable, y decide seguirla a Midian para acabar con ella y asegurarse su silencio.

Las Razas de noche poseen unas formas oscuras llamadas Berserkers, salvajes criaturas sumamente destructivas que no dudan en atacar incluso a otros miembros de su especie, por lo que han sido encerradas en los calabozos, situados en lo más profundo de Midian. Sin embargo las siniestras actividades de los Hijos de la libertad han producido movimientos sísmicos de pequeña intensidad que no solamente han debilitado la estructura de Midian sino que han liberado a algunos de estos peligrosos Berserkers.

Boone inicia su aventura en las puertas de Necrópolis con el objetivo de encontrar un camino hacia Midian esquivando a los Hijos de la libertad y a las numerosas trampas colocadas por ellos. Sin embargo lo que para Boone es, en principio, la búsqueda de un reposo para su mente atormentada se va a convertir en una odisea de inusitadas proporciones, en la que se convertirá en salvador de las criaturas silenciosas que han vivido durante siglos en las profundidades de la tierra.

Un desafío a la imaginación

Las Razas de noche pueden adoptar muchas formas diferentes, todas ellas un verdadero desafío a la imaginación humana. La mayoría de ellos son pasivos y por tanto Boone deberá intentar evitarlos en vez de luchar contra ellos. Solamente algunos de ellos corresponden a la categoría de Berserkers, los cuales no dudarán en atacar frontalmente a Boone. Los principales tipos de Razas de noche son los siguientes:

—Mosca gigante. Vuela a baja altura e intentará golpear a Boone en la cabeza. Es indestructible, por lo que deberemos intentar esquivarla.

—Hombre gordo. Se mueve lentamente vomitando una sustancia venenosa que debemos evitar pues resulta nociva para Boone.

—Hombre serpiente. Se mantiene inmóvil bloqueando algunos caminos y solamente puede ser empujado dándole varias patadas. Estos tres tipos aparecen únicamente en la Necrópolis, el nivel superior.

—Monstruo saltarín. Se encuentra en el nivel central de Midian y recorre los laberintos dando grandes saltos que pueden golpear a nuestro protagonista.

—Monstruo trepador. Camina por el techo de los pasillos del segundo nivel arrojando rocas contra Boone.

—Dragón. Se mueve reptando lentamente y puede ser destruido tras varias patadas, sabiendo que después del primer impacto certero su cabeza abandonará su cuerpo y comenzará a girar sobre Boone. Si el dragón consigue golpear a Boone lo enviará a gran distancia, lo que puede tener como consecuencia positiva permitir a Boone superar los grandes precipicios que se abren en algunos lugares del nivel central.

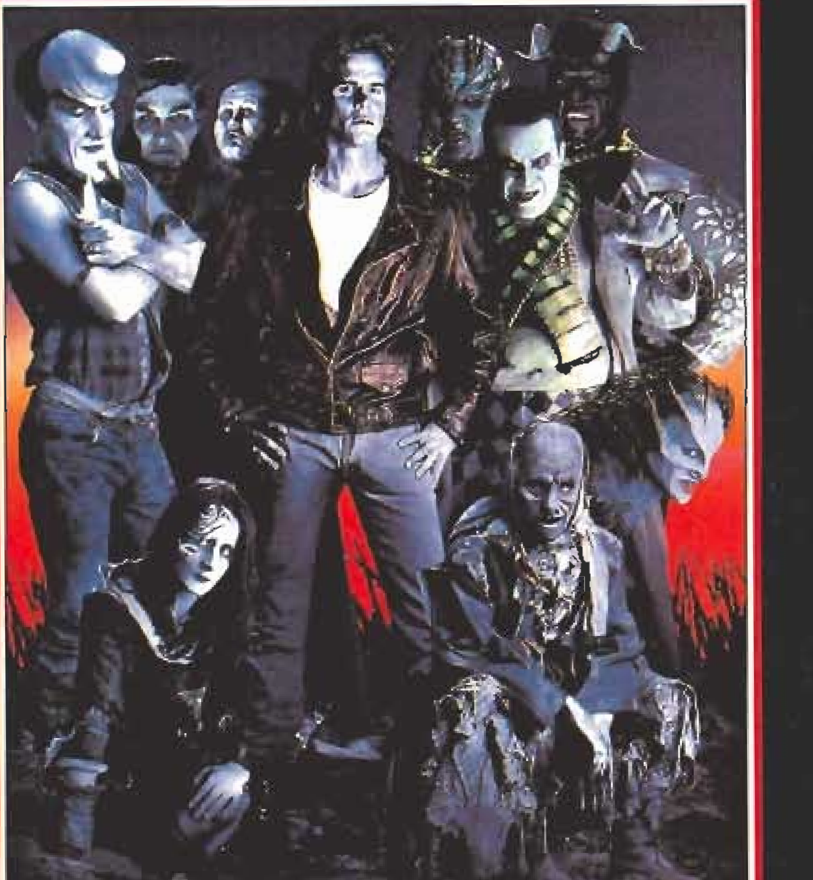
—Dientes voladores. Horrible monstruo que atraviesa la pantalla lateralmente y solamente puede ser esquivado haciendo que Boone se agache.

—Hombre escorpión. Un escorpión con cabeza humana que habita en el nivel más profundo de Midian e intentará clavar su aguijón a Boone, el cual deberá proceder de forma similar al hombre serpiente, es decir, dándole patadas hasta hacerle desaparecer.

—Gran globo ocular. Se mueve a cierta altura e intenta mirar fijamente a los ojos de sus víctimas, momento en el que lanza un rayo que las paraliza momentáneamente. Como el hombre escorpión, sólo aparece en el tercer y último nivel.

Otros personajes

Los miembros de los Hijos de la libertad aparecen en los tres niveles y pueden disponer de diversos tipos de armamento. Algunos solamente utilizan la lucha cuerpo a cuerpo contra Boone, mientras que otros poseen pistolas, metralletas, lanzacohetes o lanzallamas. Los enemigos armados no dudan en disparar contra Boone hasta que agotan toda su munición, pero si nuestro protagonista se acerca rápidamente a ellos antes de que



gasten todas sus balas les obligará a luchar cuerpo a cuerpo y, tras conseguir vencerles, Boone podrá recoger la pistola o metralleta que se encontraba antes en poder de su enemigo y utilizarla más adelante, sabiendo que el arma se desvanecerá al agotar los disparos y puede ser robada por algunos de los Berserkers.

Boone deberá estar siempre atento ante la presencia de numerosos peligros colocados por sus enemigos. Así deberá evitar pisar las minas colocadas en el suelo, pues aparte de la inevitable pérdida de energía que sufrirá corre el riego de abrir un agujero en el suelo y caer por él (aspecto que a veces puede ser de gran utilidad).

También pueden aparecer bombas de tiempo que explotarán si Boone no las desactiva rápidamente, granadas que sólo pueden ser esquivadas saltando sobre ellas, rocas que caen del techo en algunos tramos del segundo nivel, grandes llamas que restan energía y manos que surgen del suelo e intentan atrapar a nuestro protagonista.

Por suerte Boone puede recoger dos tipos de iconos, uno de los cuales restaurará completamente su energía mientras que el otro aumenta el número de disparos disponibles para su arma en caso de poseer alguna. Recomendamos hacer uso del arma solamente en caso de necesidad y no recoger iconos si nuestros niveles de armamento o energía se encuentran casi llenos.

El juego

Boone posee tres vidas indicadas por otros tantos rostros que se irán convirtiendo progresivamente en calaveras a medida que pierde energía. Al agotar completamente una vida Boone muere y es resucitado por el dios Baphomet, pero al perder la tercera vida Baphomet se halla demasiado débil y el juego termina completamente. La parte superior de la pantalla contiene también un recuadro en el que irán apareciendo diversos mensajes, mientras que en la parte inferior se reflejarán los objetos que vayamos recogiendo.

Existe un sistema gráfico de claves que nos permite comenzar el juego en diferentes estadios del mismo. Para ello deberemos anotar la forma de las llaves mágicas que aparecerán en algunos puntos del juego, pues si en partidas posteriores somos capaces de componer la forma de dicha llave, —utilizando para ello las piezas de las que disponemos—, al escoger la opción correspondiente del menú inicial se nos permitirá iniciar el juego en una situación similar a la existente en el momento de localizar el símbolo correcto. Hay un total de cuatro símbolos diferentes que nos permiten comenzar el juego no solamente en diferentes puntos del mismo sino además con ciertos objetos en nuestro poder. Numerando las 16 piezas posibles de arriba abajo y de izquierda a derecha las cuatro combinaciones válidas son 7-5-2-12, 16-5-13-10, 7-8-15-3 y 11-4-6-3.

Tal como ya se ha indicado anteriormente, el mapeado se divide básicamente en tres grandes niveles: la superficie (Necrópolis), los laberintos de Midian y el nivel más profundo donde se encuentra la prisión de los Berserkers, la cámara del dios Baphomet y el malvado doctor Decker, bajo la forma de la Máscara. En todas las versiones, tanto de 8 como de 16 bits, los escenarios se van cargando de cinta o disco, lo que no supone demasiado problema para los usuarios de disco pero sí para los de cinta, ya que dado que la lectura de los bloques no siempre es secuencial será necesario tomar nota del cuentavueltas al comienzo de cada nuevo bloque, no solamente de los tres que contienen los niveles correspondientes, sino los otros tres que contienen escenas intermedias que deben ser cargadas en puntos concretos del juego.

Guía para completar la aventura

Siguiendo cuidadosamente el mapa adjunto no os debe resultar difícil completar el juego siguiendo los pasos que os detallamos. Nuestra primera labor debe consistir en recorrer la Necrópolis para recoger una de las tres llaves existentes en el juego, momento en el que podemos abandonar la superficie y entrar en Midian haciendo uso de cualquiera de los cuatro posibles accesos (dos en sendos templos y dos en otros tantos agujeros en el suelo, uno de los cuales aparece únicamente al hacer explotar una mina).

En el nivel central hay una nueva llave, recogida la cual podemos dirigirnos al tercer nivel mediante uno de los dos accesos posibles. Una vez en las profundidades de Midian debemos conseguir la tercera y última llave, la cual se encuentra en poder de la Máscara, por lo que deberemos derrotarle para poder acceder a la misma.

Vencida momentáneamente la Máscara podemos recoger la tercera llave, momento en el que Baphomet se materializará ante Boone pidiéndole que se dirija a su presencia. Al abrir la puerta situada en el extremo inferior derecho del mapa entraremos en las habitaciones de Baphomet y deberemos cargar el cuarto bloque del cassette.

En presencia del dios Baphomet, Boone es bautizado y convertido en Cabal, el predestinado para salvar a los Razas de noche y conducirles a una nueva tierra donde puedan vivir en paz. Finalizada la ceremonia, es el momento de cargar de nuevo el tercer bloque, pero a partir de ahora será posible pulsar la tecla T para transformar momentáneamente a Boone en Cabal, estado en el que nuestro protagonista multiplica su eficacia en ataque.

Boone, convertido en Cabal, se encuentra de nuevo a la entrada de las habitaciones de Baphomet y se dirige en esta ocasión hacia la izquierda hasta llegar a una nueva puerta que solamente puede ser abierta mediante las tres llaves.

Al abrirla, Boone pone en libertad a todos los Berserkers prisioneros tras la misma y adopta el papel de su líder para guiarlos hacia la libertad. Esto significa que Boone debe retroceder completamente el camino realizado para volver al segundo nivel y desde allí llegar a cualquiera de las puertas que conducen a la superficie, proceso en el que deberemos cargar los bloques correspondientes para, a continuación, cargar el quinto y penúltimo bloque.

En una escena contenida en este penúltimo bloque Boone consigue alcanzar la superficie seguido por todos los Berserkers liberados por él, los cuales escapan de Midian saludando a la libertad recién conseguida.

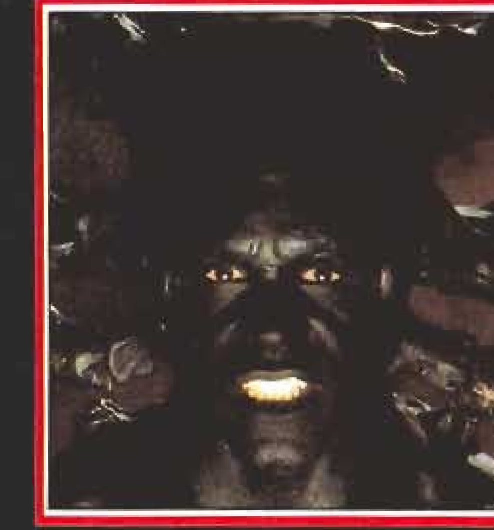
Sin embargo uno de ellos informa a Boone que la Máscara ha raptado a Lori y se dispone a asesinarla para eliminar de ese modo al único testigo de sus crímenes.

Ciego de rabia, tanto por el engaño sufrido como por el peligro que corre Lori, Boone decide volver de nuevo a las profundidades de Midian para rescatarla. Tras recorrer de nuevo el segundo nivel y llegar al tercero, Boone se dirige sin perder un segundo al lugar del mapa donde la Máscara mantiene prisionera a la joven, sabiendo que su enemigo solamente hará su aparición llegando al punto en cuestión desde las escaleras que comunican con el piso inferior.

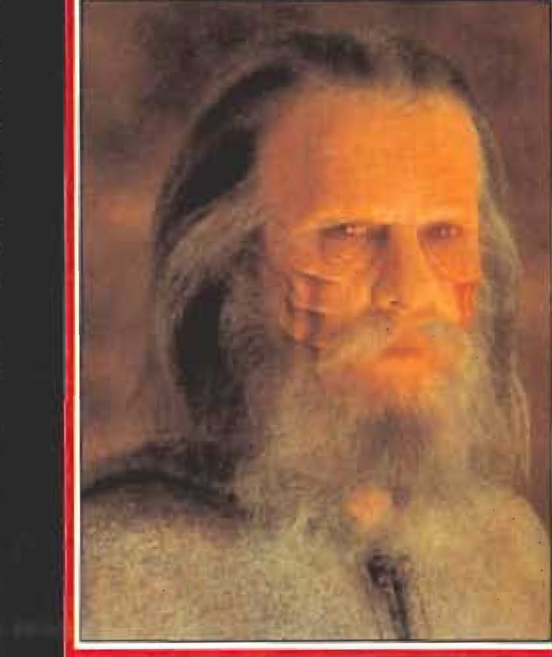
Enfrentados de nuevo, en un segundo y definitivo combate, la Máscara es derrotada y Boone puede reunirse con Lori. Sin embargo no hay tiempo para efusiones, pues toda la estructura de Midian está a punto de desvanecerse tras los numerosos combates anteriores y los dos jóvenes deben apresurarse en llegar de nuevo a la superficie para evitar quedar sepultados en las profundidades de la tierra. Es por ello que, cuando atravesemos completamente el segundo nivel para alcanzar de nuevo alguna de las salidas al exterior, el programa nos pedirá que carguemos el sexto y último bloque donde la felicidad de la joven pareja se une a la satisfacción de ver a los Razas de noche surcar el cielo en busca de un nuevo lugar que sustituya a su hogar recién perdido, un lugar en el que puedan vivir en silencio, lejos del contacto con los hombres y su civilización. ■

Pedro J. Rodríguez Larrañaga

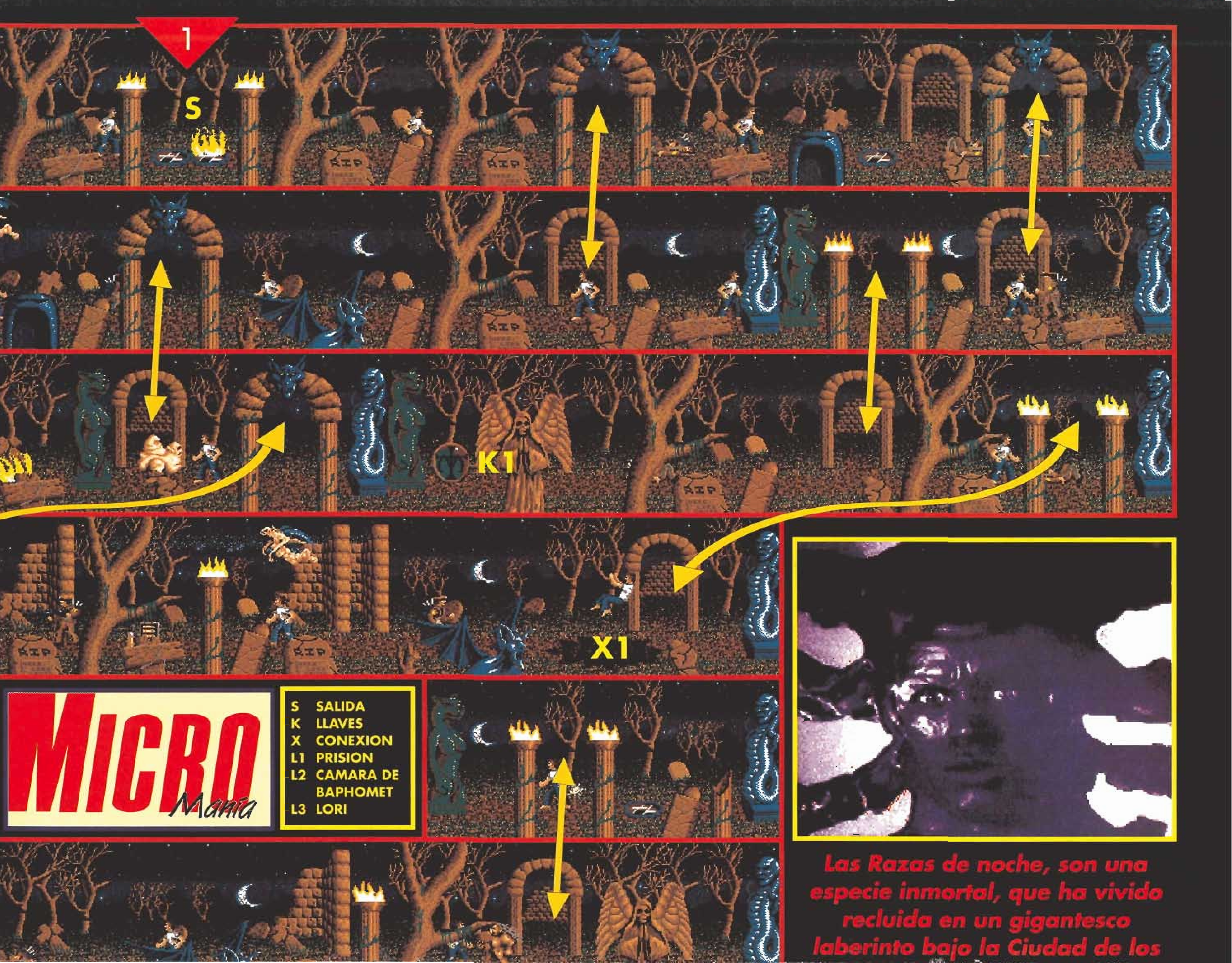
Vasty Moses.



Baphomet.



Lyleburg.



Las Razas de noche, son una especie inmortal, que ha vivido recluida en un gigantesco laberinto bajo la Ciudad de los

calabozos de Midian.

las Razas de noche.



Las razas de noche pueden adoptar diferentes formas, pero todas ellas son un desafío para nuestra imaginación.

- S SALIDA
- K LLAVES
- X CONEXION
- L1 PRISION
- L2 CAMARA DE BAPHOMET
- L3 LORI

Boone ha sido predestinado a convertirse en el salvador de las Razas de Noche.

Frick.

Mexico.

Lizzie B.

Radinka.

Kolca Threeflies.

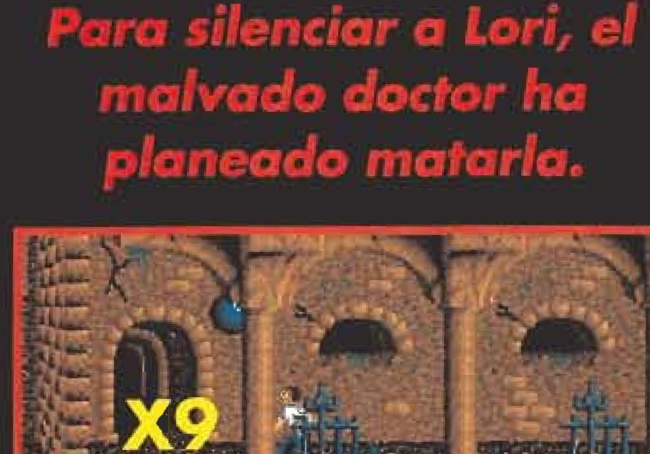


El Doctor Decker ha hecho a Boone creerse autor de unos crímenes que no ha cometido.















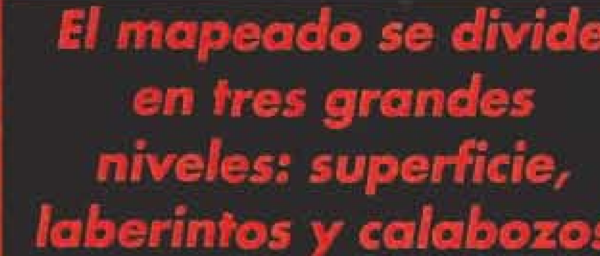
Para silenciar a Lori, el malvado doctor ha planeado matarla.

Los Berserkers han estado durante siglos retenidos en los

Los Hijos de la Libertad son neonazis que desean la destrucción de

RAZAS DE NOCHE





El mapeado se divide en tres grandes niveles: superficie, laberintos y calabozos.

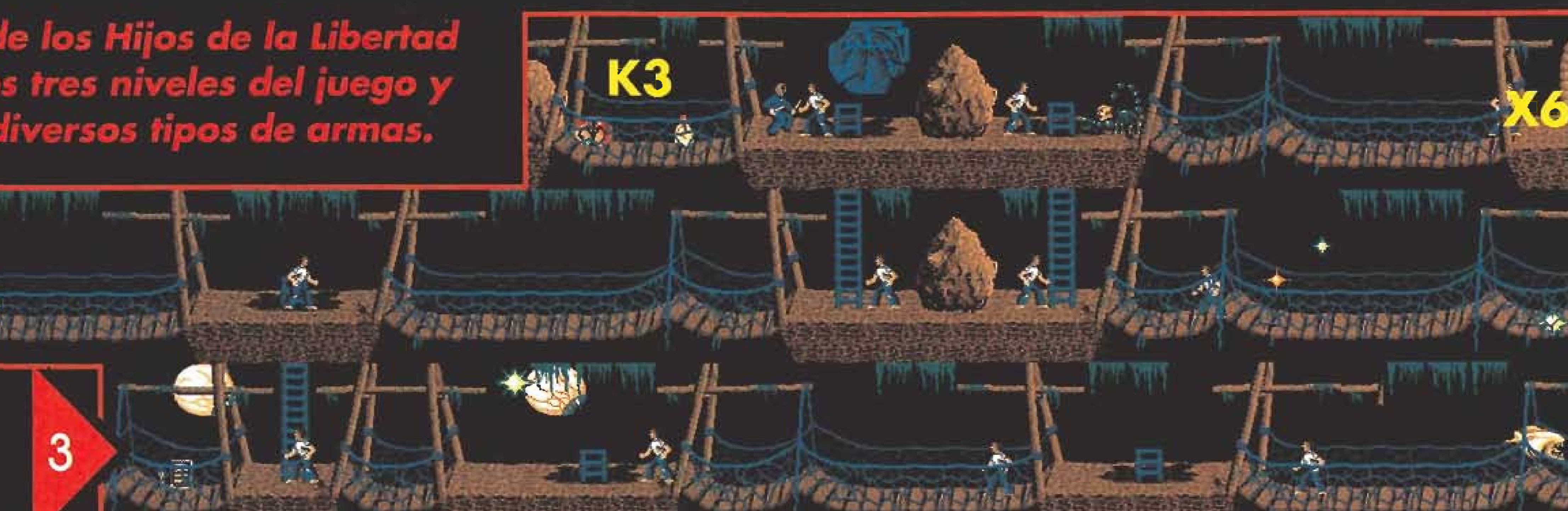




Durante siglos el nombre de Midian ha sido evocado como una leyenda que habla de un lugar mágico donde todos los pecados pueden ser perdonados.

perdonados.

Los miembros de los Hijos de la Libertad aparecen en los tres niveles del juego y disponen de diversos tipos de armas.



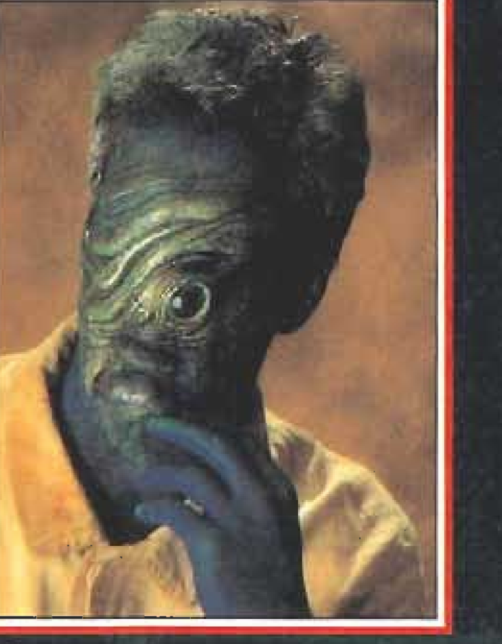
RAZAS DE NOCHE

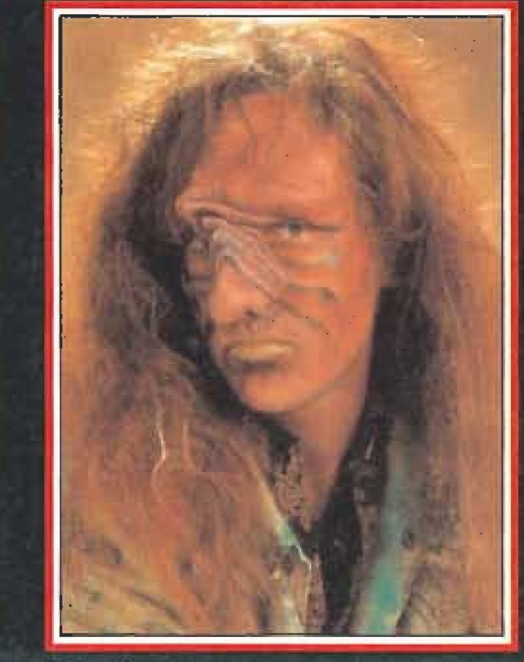

Shuna Sassi.


Lude.



Leroy Gomm.


Saul.


Mater Q.

MAPA

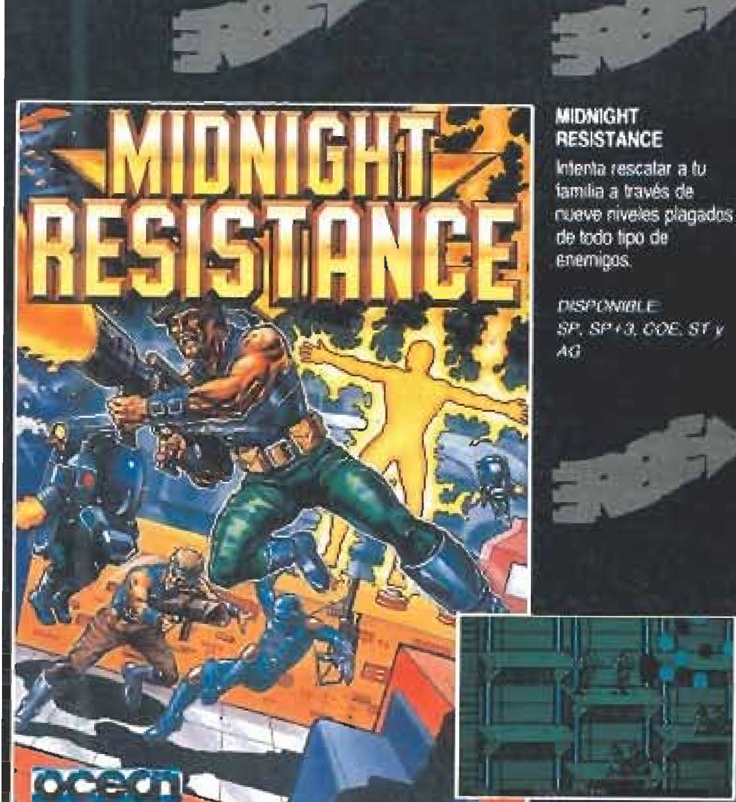
X4

X2

X3

"Prepara tu lista de regalos"





MIDNIGHT RESISTANCE

Intenta rescatar a tu familia a través de nueve niveles plagados de todo tipo de enemigos.

DISPONIBLE: SP, SP+3, COE, ST y AG




U. N. SQUADRON

Sólo una fuerza multinacional, los guardianes de la paz, podrá frenar la desastrosa situación de Oriente Medio.

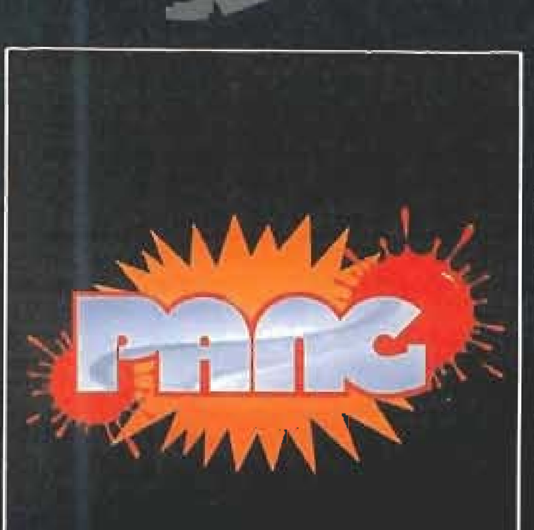
DISPONIBLE: SP, AMS, AMD, COE, ST y AG

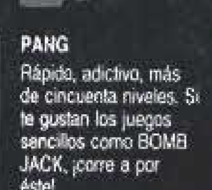


STRIDER II

¡El guerrero ha vuelto para vengarse! Strider conserva todos sus poderes originales, pero además es capaz de escalar por cuerdas y cadenas y ¡se convierte en robot!

DISPONIBLE: SP, AMS, AMD, COE, ST y AG





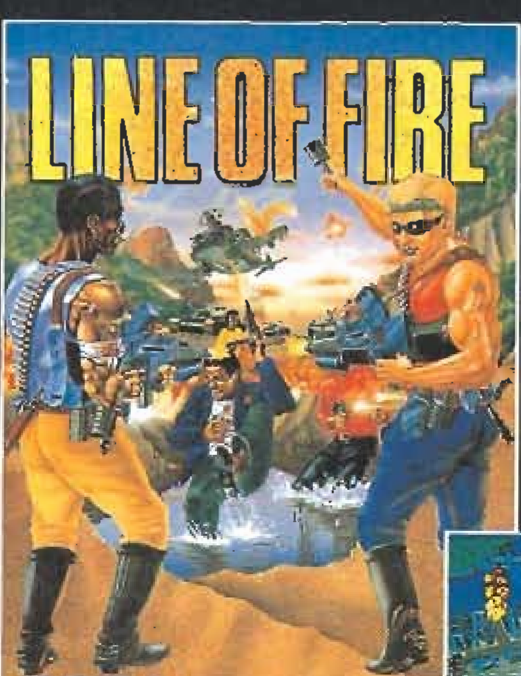
PANG

Rápido, adictivo, más de cincuenta niveles. Si te gustan los juegos sencillos como BOMB JACK, ¡corre a por éste!

DISPONIBLE: SP, SP+3, ST y AG











LINE OF FIRE

Has traspasado las líneas enemigas; te has hecho con la mortífera Rapier. Ahora tienes que volver a la base, pero lo primero será cruzar la línea de fuego.

DISPONIBLE: SP, AMS, AMD, COE, ST y AG

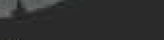




ADIDAS CHAMPIONSHIP TIE BREAK

Es el simulador de tenis más completo y realista hecho hasta hoy. Puedes elegir la raqueta, la pista, tus oponentes y un sinfín de cosas más.

DISPONIBLE: SP, SP+3, AMS, AMD, COE, ST y AG







SNOWSTRIKE

Una única misión: acabar el núcleo de narcotraficantes localizado en Colombia.

DISPONIBLE: SP, SP+3, AMS, AMD, PC, ST y AG





NARC

Adéntrate en el peligroso mundo del narcotráfico y acaba con todos los capos antes de que ellos acaben contigo.

DISPONIBLE: SP, SP+3, AMS, AMD, COE, ST y AG





AUSTRALIAN GAMES

Esta es tu oportunidad de conocer seis genuinos juegos australianos. Desde el típico lanzamiento del "boomerang" hasta la pesca del pez vela.

DISPONIBLE: SP, SP+3, AMS, AMD, COE









REGRESO AL FUTURO 2

Es hora de regresar... Desde el año 2015 debes guiar a Marty a través de cinco niveles en esta excitante interpretación de la famosa película. Y has de ser rápido porque... ¡el tiempo vuela!

DISPONIBLE: SP, SP+3, AMS, AMD, COE, PC, ST y AG



TIME MACHINE

Abandonado en la era prehistórica, la única forma de regresar a tu tiempo es crear tu propio futuro... y el de la humanidad. ¿Podrás rescatar la máquina del tiempo a diez millones de años en el futuro?

DISPONIBLE: SP, AMS, AMD, COE, ST y AG

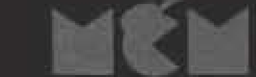


ORIENTAL GAMES

Lo último en competición de artes marciales. Diferentes tipos de lucha: Khendo, Kung-Fu, Kio-Kus-Hin-Kai.

DISPONIBLE: SP, SP+3, AMS, AMD, COE, ST y AG





RICK DANGEROUS II

Vuelve nuestro intrépido héroe para que le ayudes en sus nuevas y arriesgadas aventuras.

DISPONIBLE: SP, SP+3, AMS, AMD, COE, ST y AG





GOLDEN AXE

Poderosos guerreros, heroínas espadachinas, pociones mágicas, caballeros y dragones son parte de este increíble arcade.

DISPONIBLE: SP, SP+3, AMS, AMD, COE, ST y AG



CARRIER COMMAND

Toma el mando del último portaaviones de asalto. Deja que la batalla comience.

DISPONIBLE: SP, SP+3, AMS, AMD, COE, PC, ST y AG







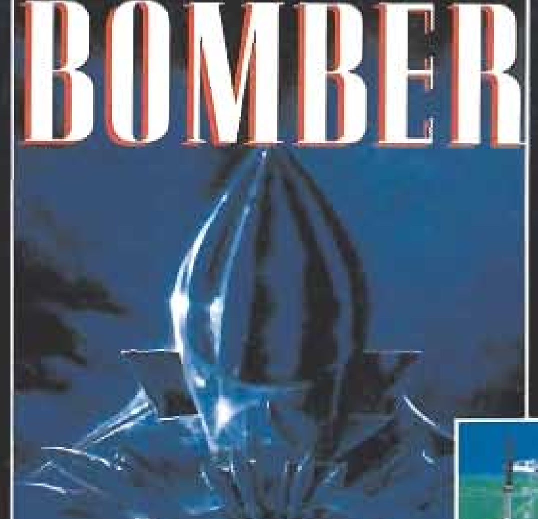
   

SUPER OFF ROAD

Acelera a tope en una carrera por ocho circuitos de carreras en esta conversión del famoso arcade. Tu objetivo es ganar... a toda costa.

DISPONIBLE: SP, SP+3, AMS, AMD, COE, ST y AG

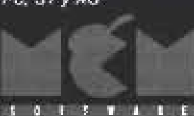




BOMBER

Un simulador de vuelo con el que podrás entrar en el mundo de las tres dimensiones. Siente la emoción de volar en los más avanzados aviones de nuestra época.

DISPONIBLE: SP, AMS, AMD, COE, PC, ST y AG



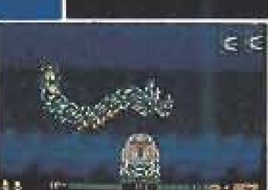


DRAGON BREED

Horas de diversión en seis extraordinarios niveles de la mano del rey Kayas, cuya montura es un dragón.

DISPONIBLE: AP, AMS, AMD, COE, ST y AG

















TV SPORTS BASKETBALL

Jugar con este simulador es como sentarse delante de la televisión para ver los partidos de liga de baloncesto. Juega solo, con un amigo o los dos contra el ordenador.

DISPONIBLE: PC y AG

BLOODWYCH

Este juego, lleno de fantasía, permite discurrir, negociar, cambiar... incluso mentir.

DISPONIBLE: SP, SP+3, AMS, AMD, COE, PC, ST y AG

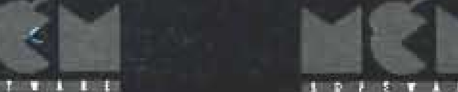


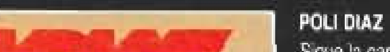

MR DO RUN RUN

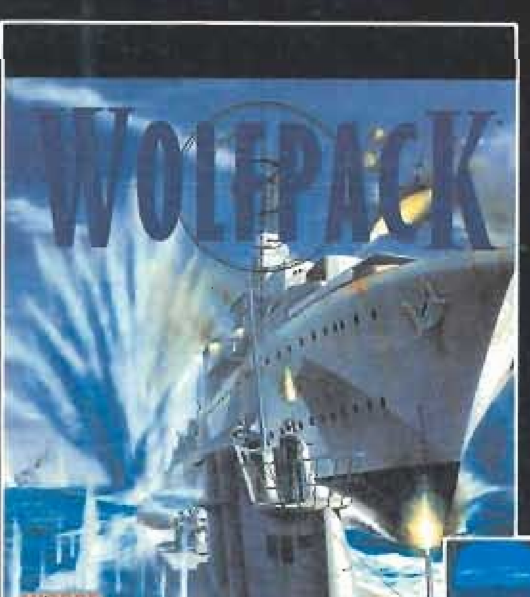
Te apasionará esta conversión de uno de los arcades más divertidos. Recoge puntos y frutas, lucha contra los más extraños monstruos y entra en un mundo lleno de diversión.

DISPONIBLE: SP, AMS, AMD, COE, ST y AG









WOLFPACK

Un simulador naval que recrea los hechos ocurridos en otoño de 1942 entre alemanes y aliados. Los gráficos y el realismo lo convierten en un programa asombroso.

DISPONIBLE: PC, ST y AG




POLI DIAZ

Sigue la carrera del Potro de Vallecas en tu ordenador. Intenta conseguir el título mundial.

DISPONIBLE: SP, SP+3, AMS, AMD, MSX, PCW y PC



ANGEL NIETO POLE 500

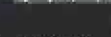
Ponte el casco, arranca la moto y concéntrate: dieciséis circuitos de duro asfalto te esperan.

DISPONIBLE: SP, SP+3, AMS, AMD, MSX, PCW, PC, ST y AG







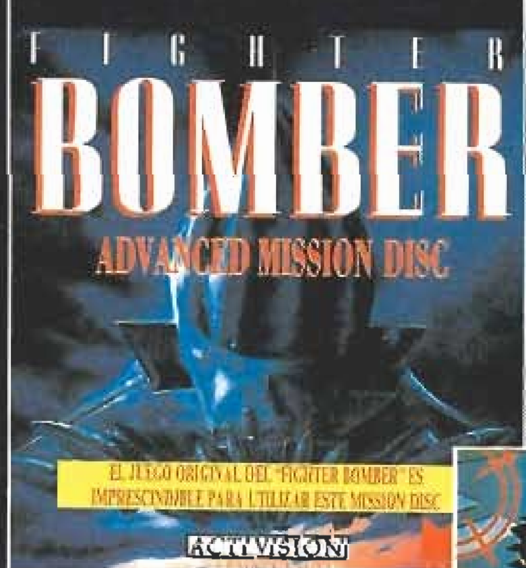


JAI ALAI

Vive la acción de la Cesta Punta con un gran simulador y el mejor arcade.

DISPONIBLE: SP, SP+3, AMS, AMD, MSX, PCW, PC, ST y AG





BOMBER MISSION DISC

Para aquellos que se enfrentaron al reto del juego original Fighter Bomber, dieciséis nuevas misiones para las que cuentas con una artillería mucho más sofisticada.

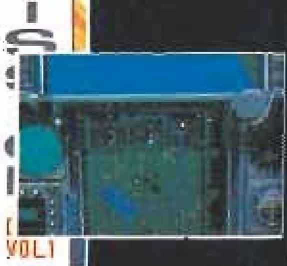
DISPONIBLE: PC, ST y AG



FALCON MISSION DISC

Si has jugado con el Falcon, ya puedes volver a encender tu F-16 y despegar hacia nuevas y desafiantes misiones para lograr lo imposible.

DISPONIBLE: ST y AG













SHADOW WARRIORS

— El juego definitivo de artes marciales.
— Batirá todos los récords de sus antecesores.
— Shadow Warrior es el héroe de los 90.

DISPONIBLE:
SP, SP+3, AMS, AMD, COE, ST y AG



DESAFIO TOTAL

Prepárate para vivir una asombrosa y desafiante aventura total. ¡Mucho más que una película!

DISPONIBLE:
SP, SP+3, AMS, AMD, COE, ST y AG



LA ESPIA QUE ME AMO

Bond ha vuelto y se ha comprometido a salvar al mundo de las diabólicas maquinaciones de Karl Stromberg.

DISPONIBLE:
SP, SP+3, AMS, AMD, PC, ST y AG



PLOTTING

¡Adicción! Es el nombre del juego. El concepto es muy simple: construir y destruir bloques. ¿Te parece fácil? Inténtalo. Te pondrá tan nervioso que no podrás parar de jugar.

DISPONIBLE:
SP, SP+3, ST y AG

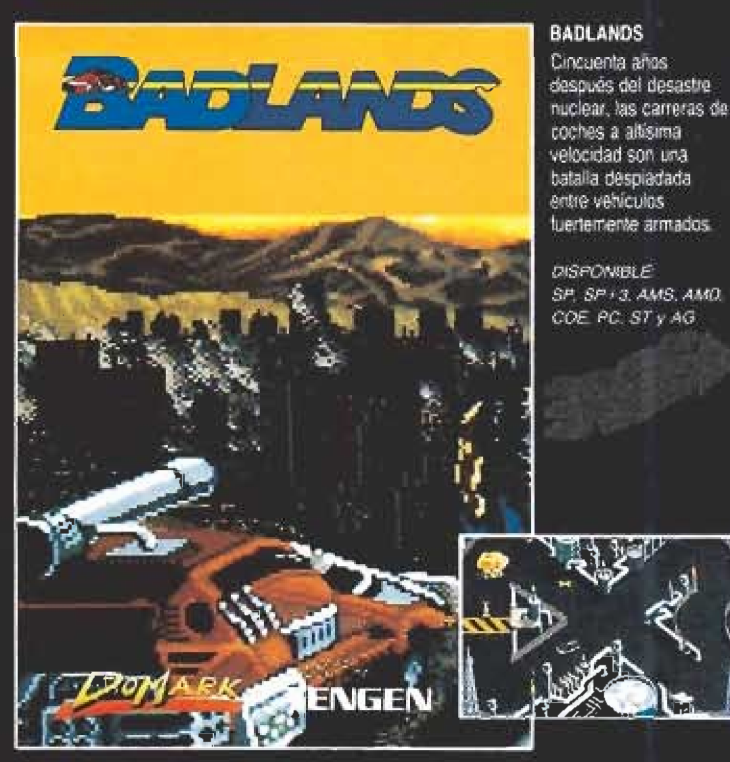




RAZAS DE NOCHE

Midiam, una legendaria ciudad donde se olvidan todos los pecados, es el único refugio al que puedes acudir.

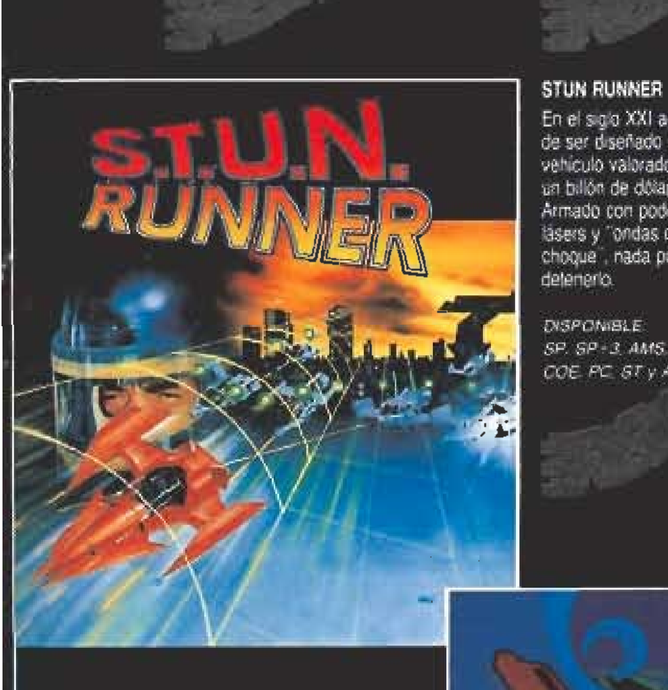
DISPONIBLE:
SP, SP+3, ST y AG



BADLANDS

Cincuenta años después del desastre nuclear, las carreras de coches a altísima velocidad son una batalla despiadada entre vehículos fuertemente armados.

DISPONIBLE:
SP, SP+3, AMS, AMD, COE, PC, ST y AG





STUN RUNNER

En el siglo XXI acaba de ser diseñado un vehículo valorado en un billón de dólares. Armado con poderosos láseres y "ondas de choque", nada puede detenerlo.

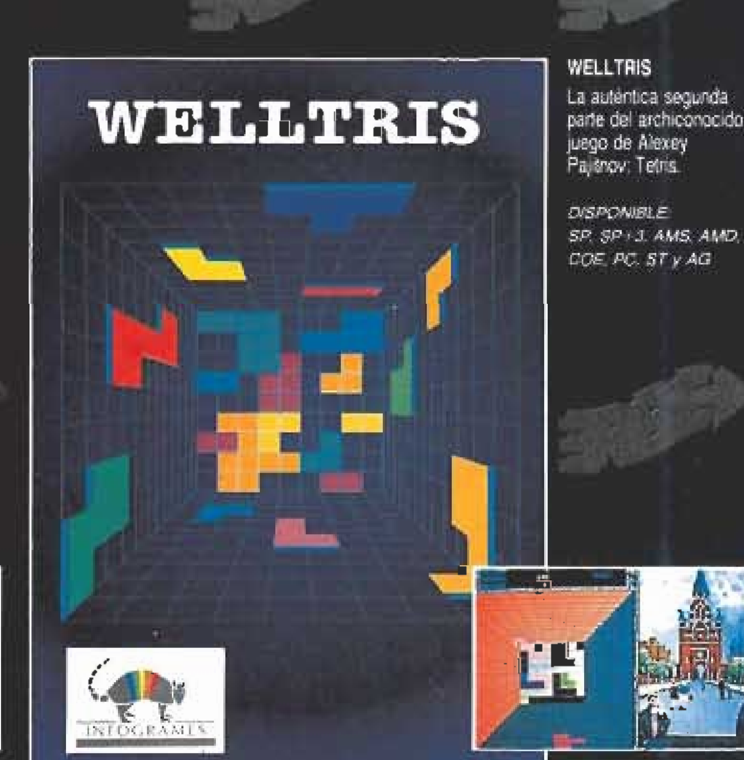
DISPONIBLE:
SP, SP+3, AMS, AMD, COE, PC, ST y AG



PUZZNIC

Una auténtica lucha contra-reloj en cada uno de sus ocho niveles. Si todavía no conoces la máquina, prueba el juego. Te encantará.

DISPONIBLE:
SP, SP+3, AMS, AMD, COE, ST y AG



WELLTRIS

La auténtica segunda parte del archiconocido juego de Alexey Pajitnov: Tetris.

DISPONIBLE:
SP, SP+3, AMS, AMD, COE, PC, ST y AG



ROBOCOP 2

ocean

DISPONIBLE:
SP, SP+3, ST y AG









TORTUGAS NINJA

COWABUNGA!!

THE HEROES IN A HALF SHELL™ ARE COMING!

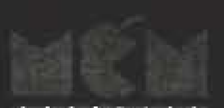


AVAILABLE SOON ON:

Amiga, Atari ST, Commodore 64, Spectrum, Amstrad and PC.

IMAGE WORKS

KONAMI



DISPONIBLE:
SP, SP+3, AMS, AMD,
COE, MSX, PC, ST y
AG







CHASE H.Q. II

Special Criminal Investigation

ocean

DISPONIBLE:
SP, SP*+3, ST y AG*

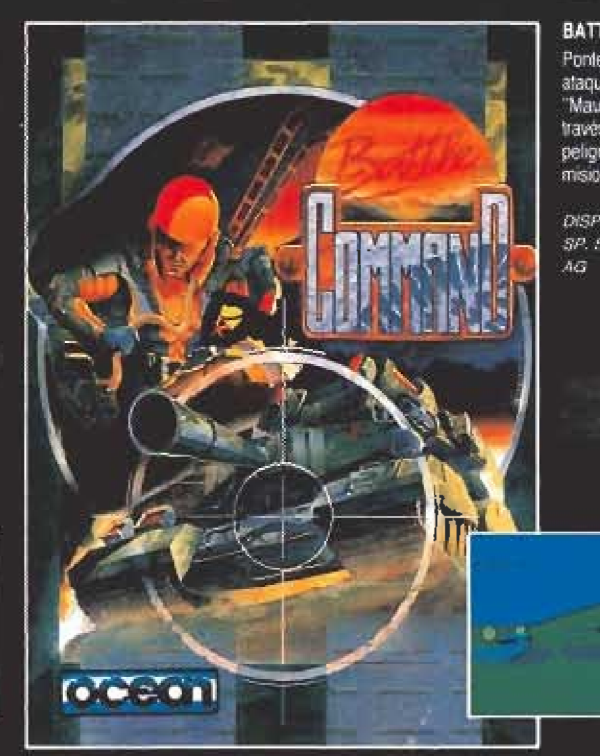
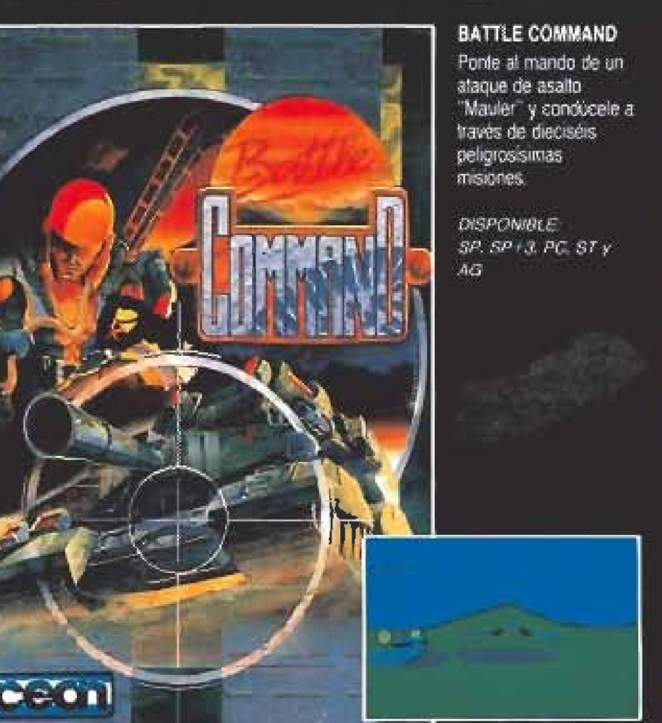




SLY SPY

Acción por tierra, mar y aire. Si quieres ser un super-espía, ésta es tu oportunidad.

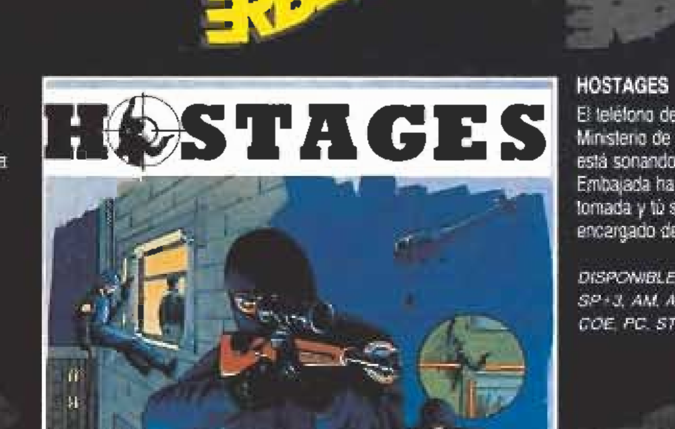
DISPONIBLE: SP, SP+3, COE, ST y AG

BATTLE COMMAND

Ponte al mando de un ataque de asalto "Mauler" y condúcele a través de dieciséis peligrosísimas misiones.

DISPONIBLE: SP, SP+3, PC, ST y AG





HOSTAGES

El teléfono del Ministerio de Seguridad está sonando, la Embajada ha sido tomada y tú serás el encargado del rescate.

DISPONIBLE: SP, SP+3, AM, AMD, MSX, COE, PC, ST y AG





SHADOW OF THE BEAST

El más prestigioso de los juegos de Psygnosis ahora en ocho bits. No te pierdas esta magnífica conversión que nos llega de la mano de Gremlin.

DISPONIBLE: SP, SP+3, AMS, AMD, ST y AG

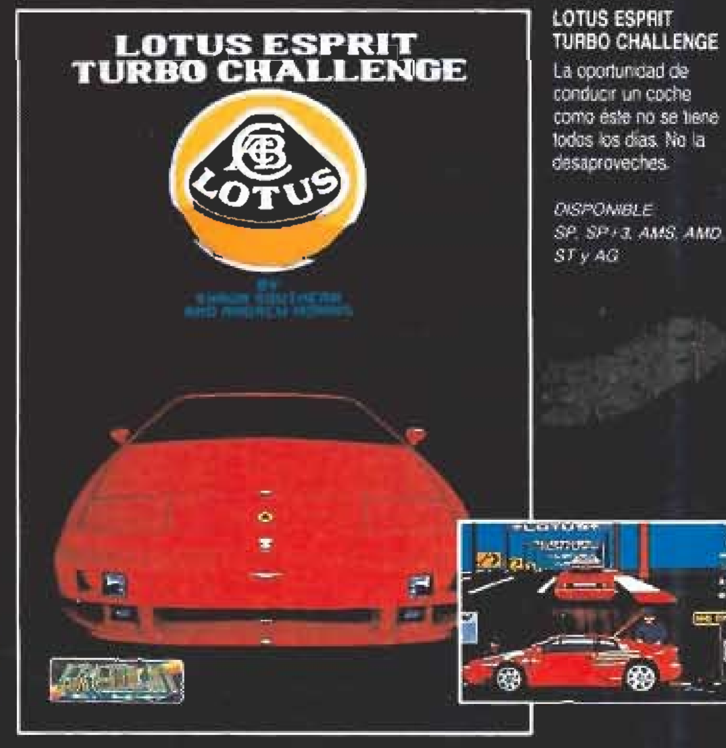




DELIVERANCE

El último juego que nos llega del gran equipo formado por Raffaelle Cecco y Nick Jones.

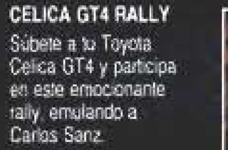
DISPONIBLE: SP, SP+3, AMS, AMD y COE

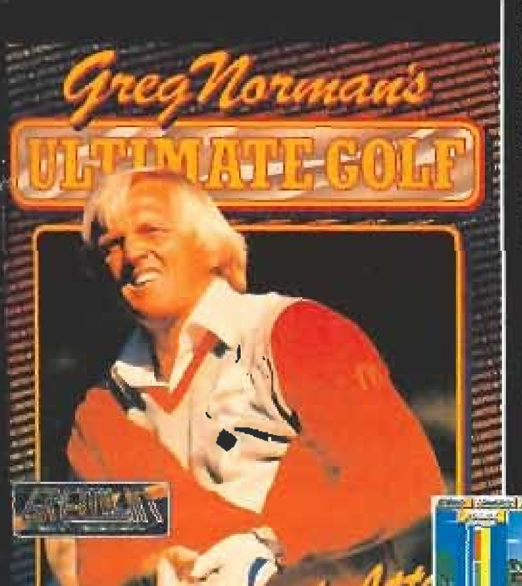


LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

La oportunidad de conducir un coche como éste no se tiene todos los días. No la desaproveches.

DISPONIBLE: SP, SP+3, AMS, AMD, ST y AG





ULTIMATE GOLF

El mejor simulador de golf del año. Refleja todas las condiciones que encontrarás en un verdadero campo de golf.

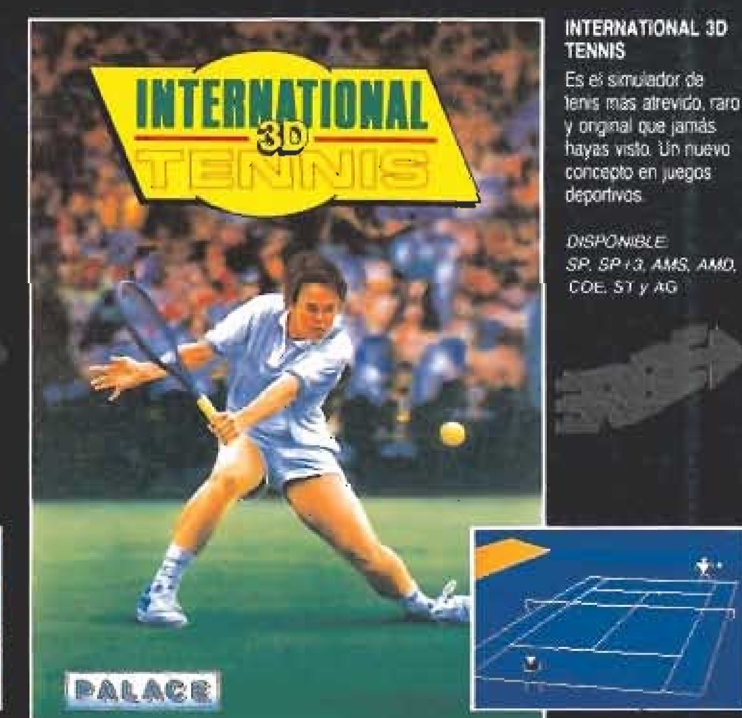
DISPONIBLE: SP, SP+3, AMS, AMD, COE, PC, ST y AG



CELICA GT4 RALLY

Súbete a tu Toyota Celica GT4 y participa en este emocionante rally, emulando a Carlos Sanz.

DISPONIBLE: SP, SP+3, AMS, AMD, ST y AG



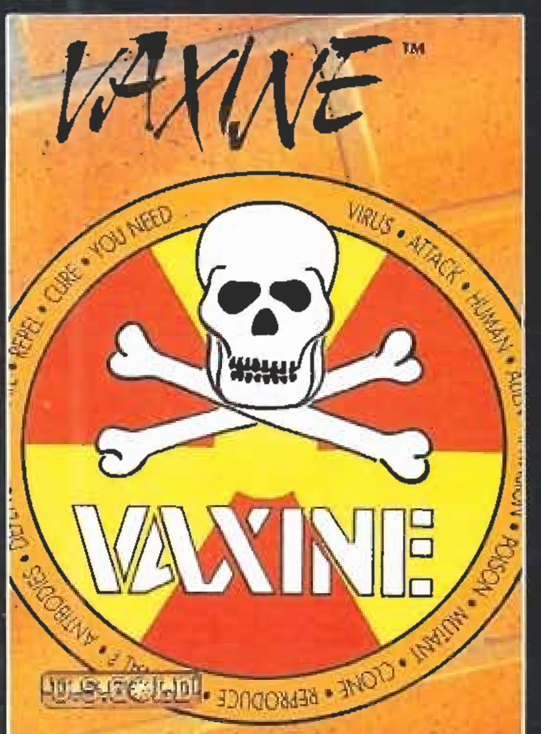
INTERNATIONAL 3D TENNIS

Es el simulador de tenis más atrevido, raro y original que jamás hayas visto. Un nuevo concepto en juegos deportivos.

DISPONIBLE: SP, SP+3, AMS, AMD, COE, ST y AG



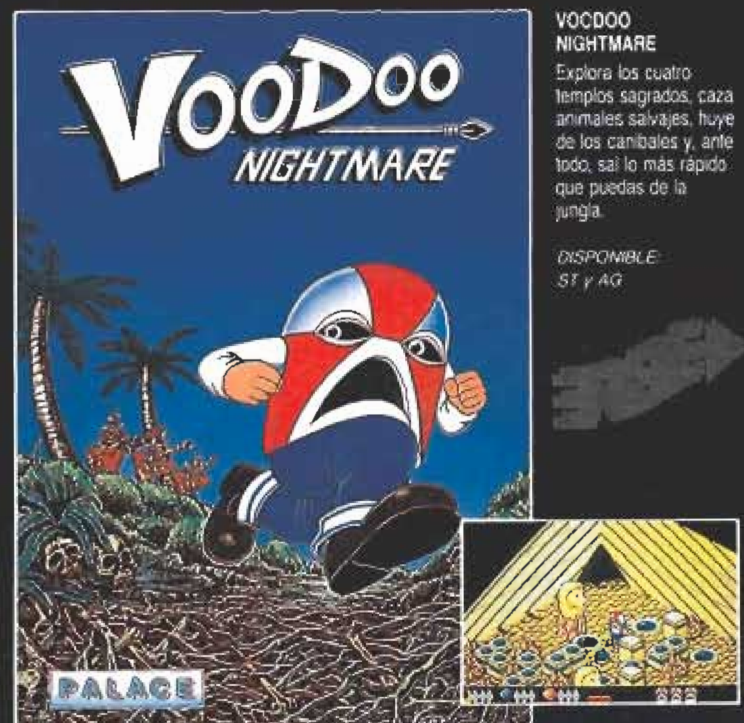




VAXINE

Una horrible guerra se está desarrollando dentro del cuerpo humano. Es la lucha por la supervivencia entre las células del virus invasor y las defensas corporales. Tú necesitas Vaxine.

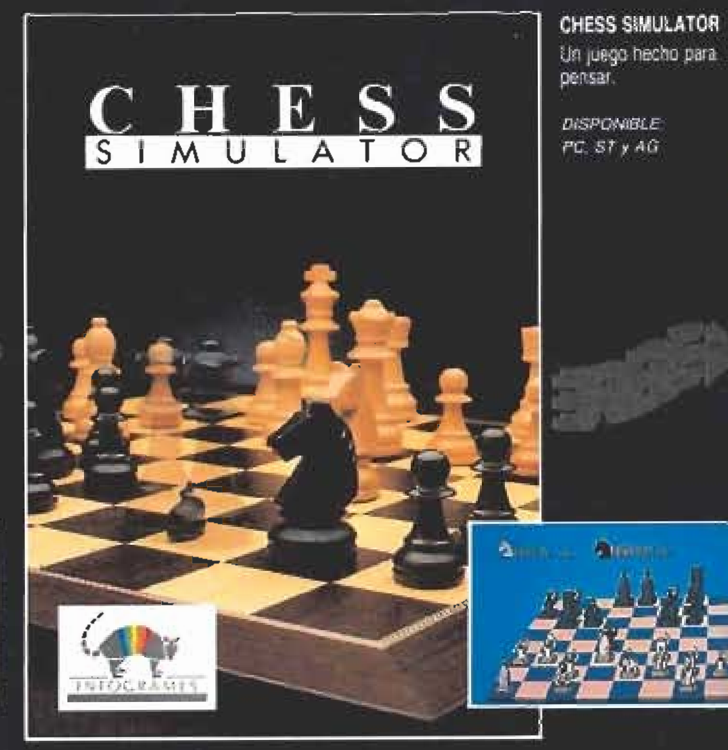
DISPONIBLE: PC, ST y AG



VOODOO NIGHTMARE

Explora los cuatro templos sagrados, caza animales salvajes, huye de los caníbales y, ante todo, sal lo más rápido que puedas de la jungla.

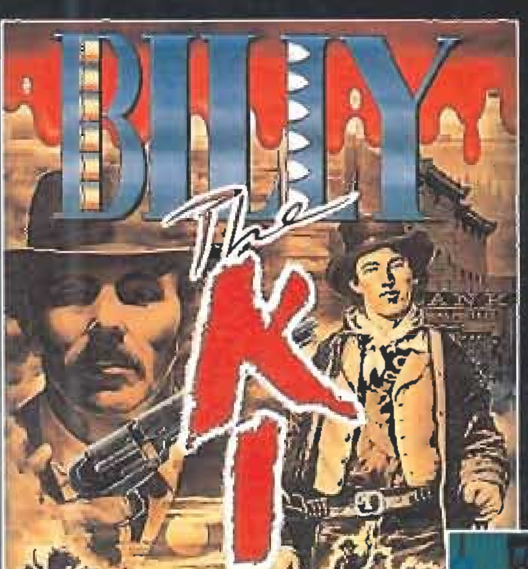
DISPONIBLE: ST y AG

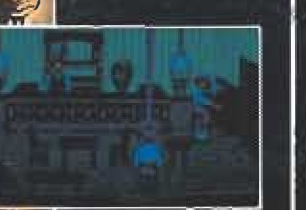


CHESS SIMULATOR

Un juego hecho para pensar.

DISPONIBLE: PC, ST y AG







BILLY THE KID

El legendario fuera de la ley, Billy el Niño, ha llegado a tu pantalla. Viaja hasta el viejo Oeste y desenfunda tus pistolas.

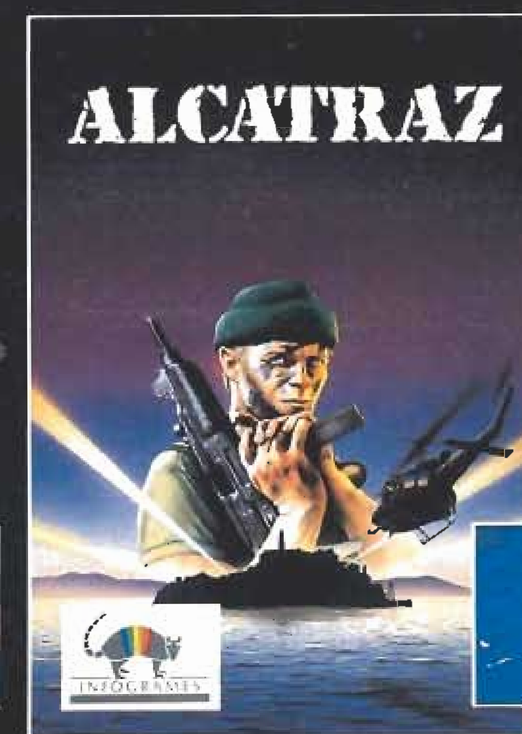
DISPONIBLE: PC, ST y AG



BEAST II

La Bestia ha vuelto al ataque, y en esta ocasión de forma más brutal: ha secuestrado a tu hermana.

DISPONIBLE: AG







ALCATRAZ

Alcatraz, 1993. La antigua prisión federal es ahora el cuartel de los más peligrosos narcos. La C.I.A. ha decidido terminar con ellos, y para conseguirlo envía a su más prestigioso grupo de combate.

DISPONIBLE: PC, ST y AG

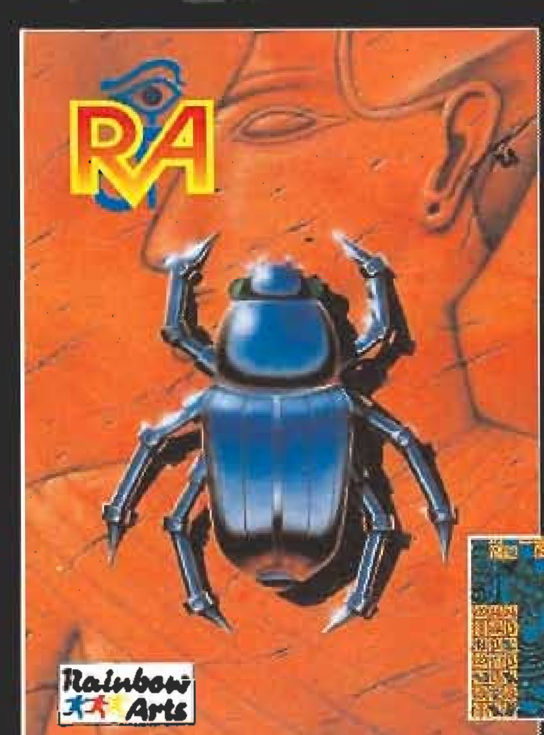




THE LIGHT CORRIDOR

Entra en el corazón del corredor luminoso y guía una esfera metálica a través de él. Evita las paredes, supera los desafíos y descubre sus secretos.

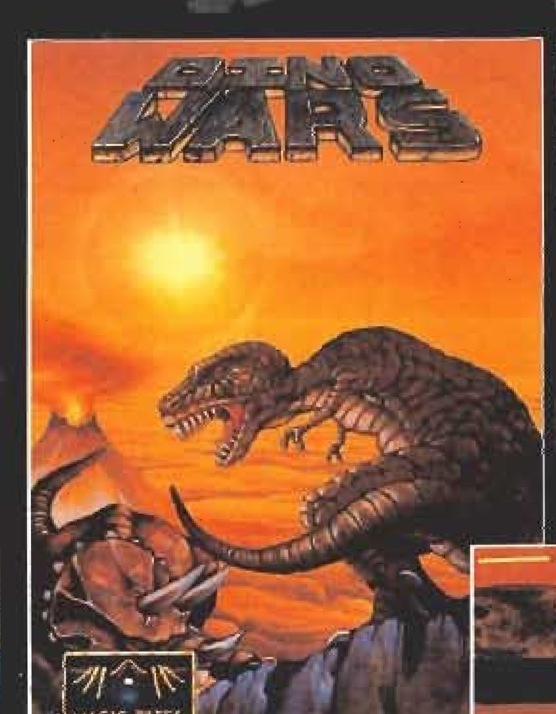
DISPONIBLE: PC, ST y AG



RA

Sólo hay una forma de que puedas recuperar tu forma humana: escapar de la pirámide.

DISPONIBLE: CPC, PC, ST y AG



DINOWARS

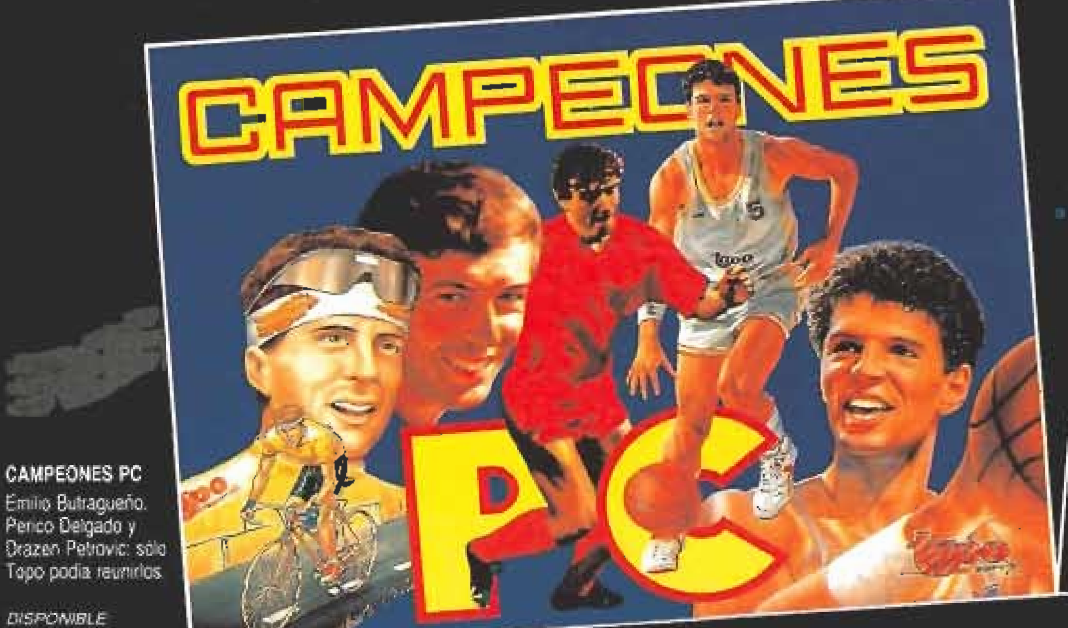
Disfruta y aprende reviviendo las peleas entre diferentes dinosaurios.

DISPONIBLE: CPC, PC, ST y AG









CAMPEONES PC
Emilio Butragueño, Perico Delgado y Drazen Petrovic: sólo Topo podía reunirlos.

DISPONIBLE
PC



A TODA MAQUINA 2
Galaxy Force, Altered Beast, Chase HQ y Operation Thunderbolt: cuatro auténticas bombas en tus manos.

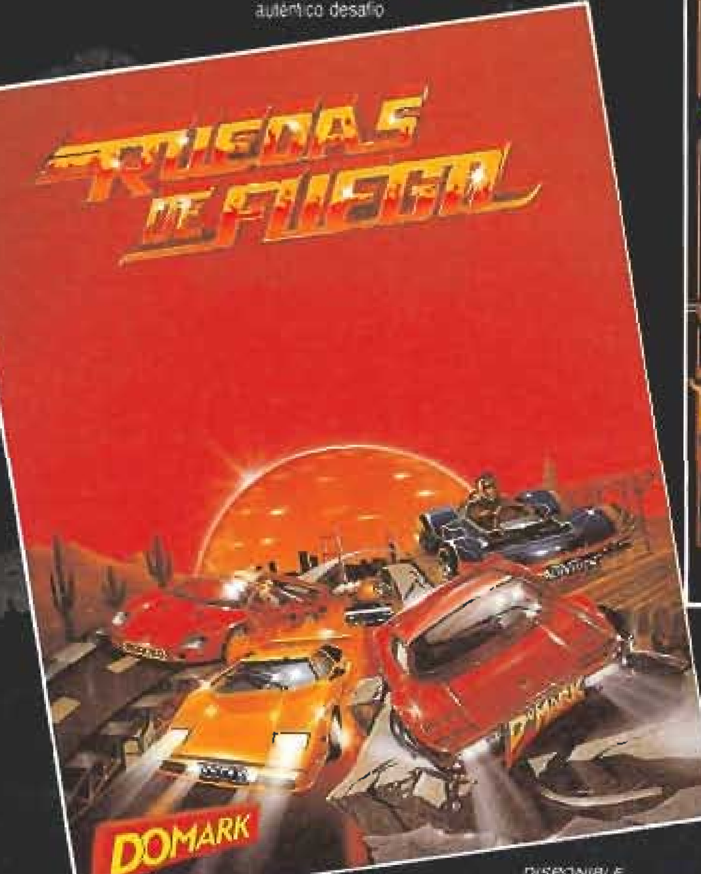
DISPONIBLE
SP, SP+3, AMS, AMD y CDE



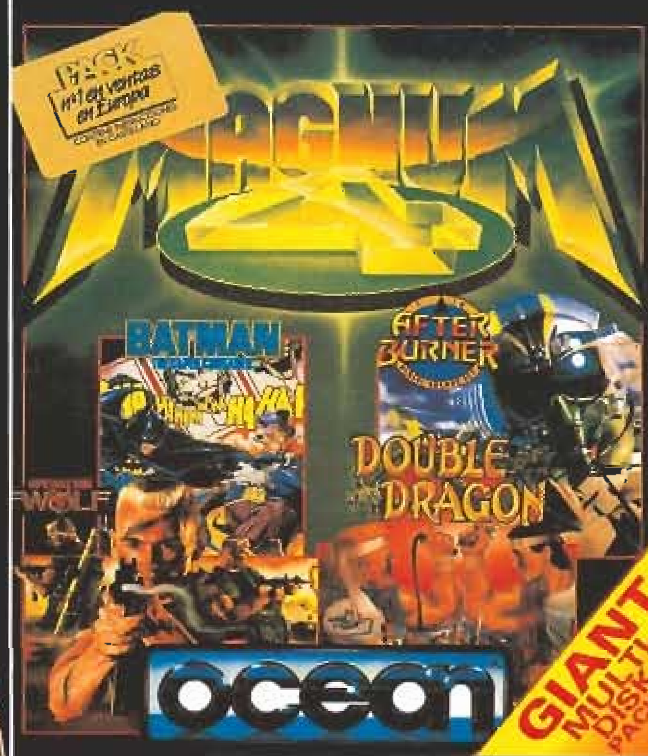
PLATINUM
Black Tiger, Strider, Forgotten Worlds y Ghoulsn Ghosts. Cuatro auténticos superventas para que no des descanso a tu ordenador.

DISPONIBLE
SP, SP+3, AMS, AMD y CDE

RUEDAS DE FUEGO
Los mejores juegos de coches unidos en un solo título: Powerdrift, Chase H.Q., Turbo Out Run y Hard Drivin - Ruedas de Fuego. Un auténtico desafío.



DISPONIBLE
SP, SP+3, AMS, AMD y CDE

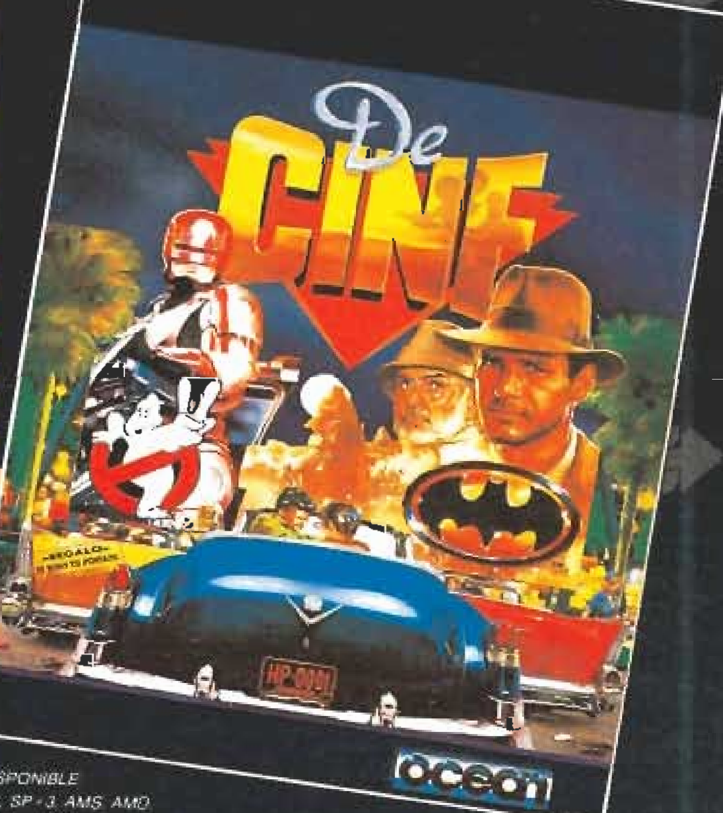


MAGNUM 4
Batman, el Superheroe, After Burner, Double Dragon y Operation Wolf: acción sin descanso y adicción a raudales.

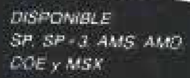
DISPONIBLE
AG



DE CINE
Robocop, Cazafantasmas 2, Batman, The movie e Indiana Jones y la Ultima Cruzada. Nunca habías soñado tener tantas estrellas en tus manos.



DISPONIBLE
SP, SP+3, AMS, AMD, CDE y MSX







THEIR FINEST HOUR. BATTLE OF BRITAIN

La decisión de la más increíble batalla aérea de la historia está ahora en tus manos.

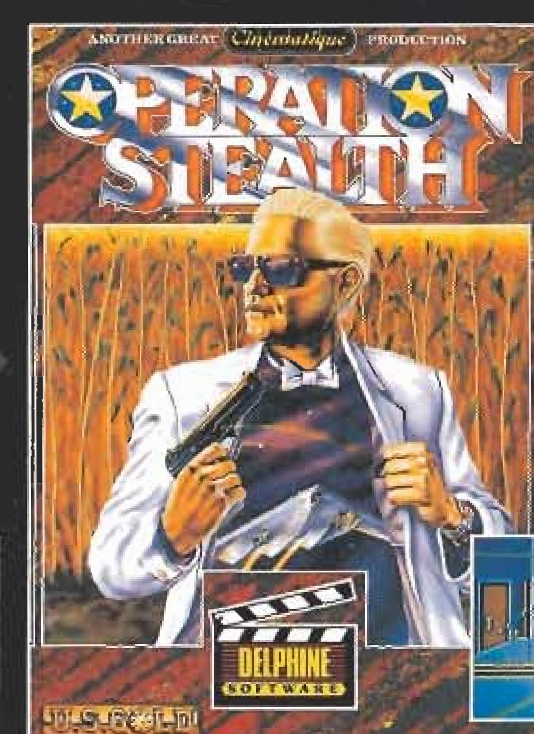
DISPONIBLE
PC, ST y AG



RED STORM RISING

Uno de los más perfectos simuladores de guerra submarina en el que deberás mantener el equilibrio mundial.

DISPONIBLE
COE, PC, ST y AG





OPERATION STEALTH

Alguien ha robado un sofisticado prototipo aéreo y tú, como el mejor agente de la C.I.A., debes recuperarlo.

DISPONIBLE
PC, ST y AG

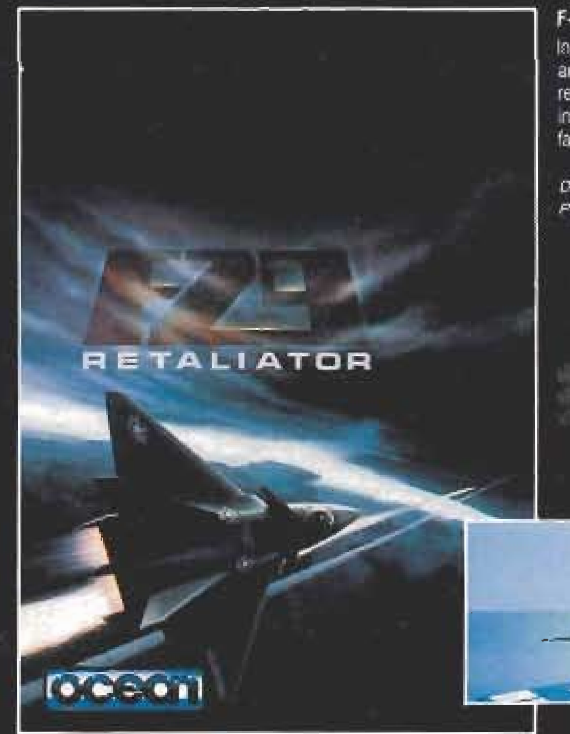




MURDER

¿Quién es el asesino? Tu habilidad y astucia pueden descubrirlo.

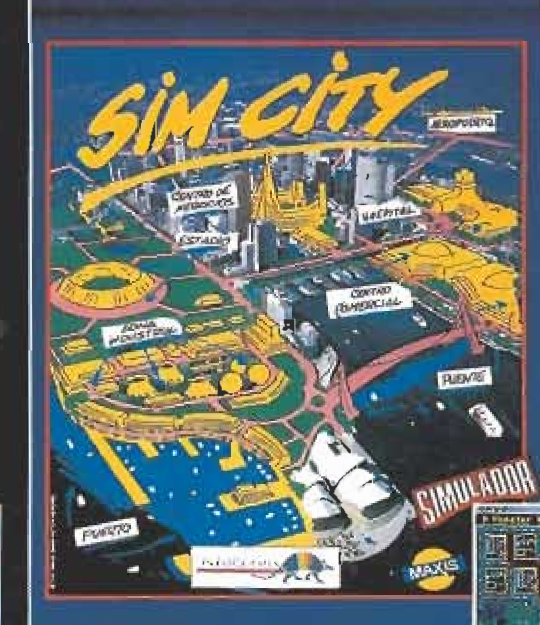
DISPONIBLE
PC, ST y AG



F-29 RETALIATOR

Increíbles gráficos, acción trepidante y realismo son los ingredientes de esta fantástico simulador.

DISPONIBLE
PC, ST y AG



SIMCITY

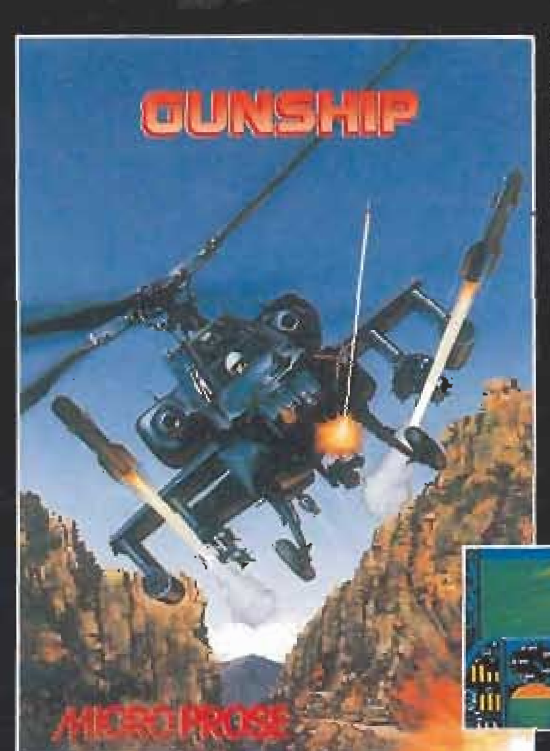
Si has soñado alguna vez con ser alcalde de tu ciudad, ésta es tu oportunidad.

DISPONIBLE
SP, SP+3, AMS, AMD, PC, ST y AG

THE SECRET OF THE MONKEY ISLAND

Este juego te demostrará que los piratas no sólo se dedican al pillaje y a beber, sino que también tienen un gran sentido del humor.

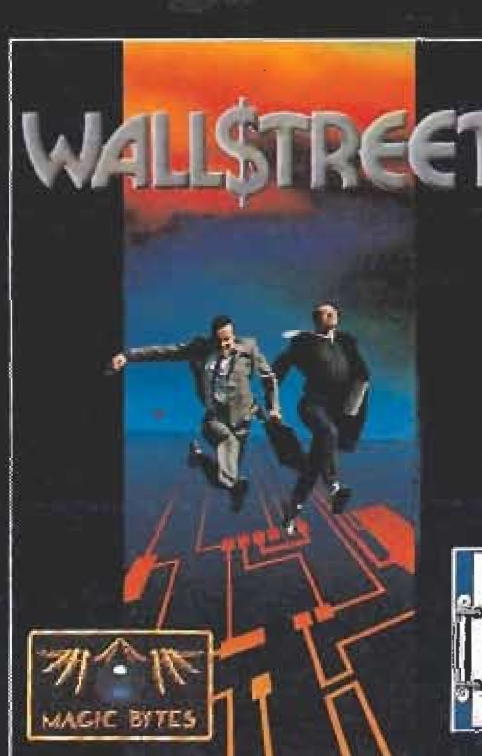
DISPONIBLE
PC, ST y AG



GUNSHIP

Una de las más sofisticadas y modernas armas de combate: Apache AH-64, el helicóptero del siglo XXI.

DISPONIBLE
SP, SP+3, AMS, AMD, COE, PC, ST y AG





WALL STREET

Vive toda la emoción de la Bolsa, sin tener que arriesgar tu propio dinero.

DISPONIBLE
PC, ST y AG



CÓDIGO SECRETO

AMSTRAD

GHOULS'N'GHOSTS

Un detalle curioso que os ayudará a recuperar las energías en este extraordinario arcade es saber que las armaduras de repuesto salen cada cuatro cofres.

Sergio Pascual (La Rioja)

SCRAMBLE SPIRITS

Antes de empezar la partida y tras elegir el modo de juego, aprieta la tecla del 4 y sin soltarla pulsa a la vez RETURN. Cuando empieces a jugar no tendrás ningún problema.

José A. Martínez (Valladolid)

THE NEWZEALAND STORY

En la pantalla de presentación teclead FLUFFY, conseguiréis vidas infinitas y pulsando la tecla de INTRO pasaréis de pantalla.

Daniel Esperanza (Alicante)

SKATE CRAZY



Nada más empezar sal por la parte superior de donde estás, da la vuelta y ponte delante de las banderas con cuidado para no cruzarlas. Entonces te darás cuenta de que la música no suena, ahora recoge todos los puntos hasta el final. Cuando hayas terminado vuelve al principio, cruza las banderas y sal a toda velocidad sin entretenerte en recoger puntos, si lo haces lo suficientemente rápido pasarás de fase. Esto lo puedes repetir en todos los niveles.

Antonio García Tamayo (Castellón)

HARD DRIVIN'



Para poder disfrutar de todas las pruebas en este juego haz un MERGE "" y pon una línea con el número 45 POKE &18BF, 0, acto seguido haz RUN y verás como el manejar el coche no tiene ningún secreto para ti.

David Alemán (Barcelona)

SHINOBI

En la pantalla de Bonus, si te colocas en el centro y disparas a las estrellas, verás como todos tus enemigos van hacia ellas, de esta forma podrás pasar la pantalla sin problemas además de conseguir la vida extra.

Jorge Sánchez Torrado (Barcelona)

ALTERED BEAST

Pulsando a la vez S, D, X, C y espacio podéis pasar de fase siempre que queráis.

Luis Miguel Loriente (Madrid)

MAD MIX II

Si conseguimos llegar hasta la quinta fase y en ella perdemos todas nuestras vidas hay un truco para no empezar de nuevo desde la primera. Cuando ponga GAME OVER dispara 2 ó 3 veces seguidas y veréis como volvemos a empezar en esta misma fase.

Jesús Sánchez (Sevilla)

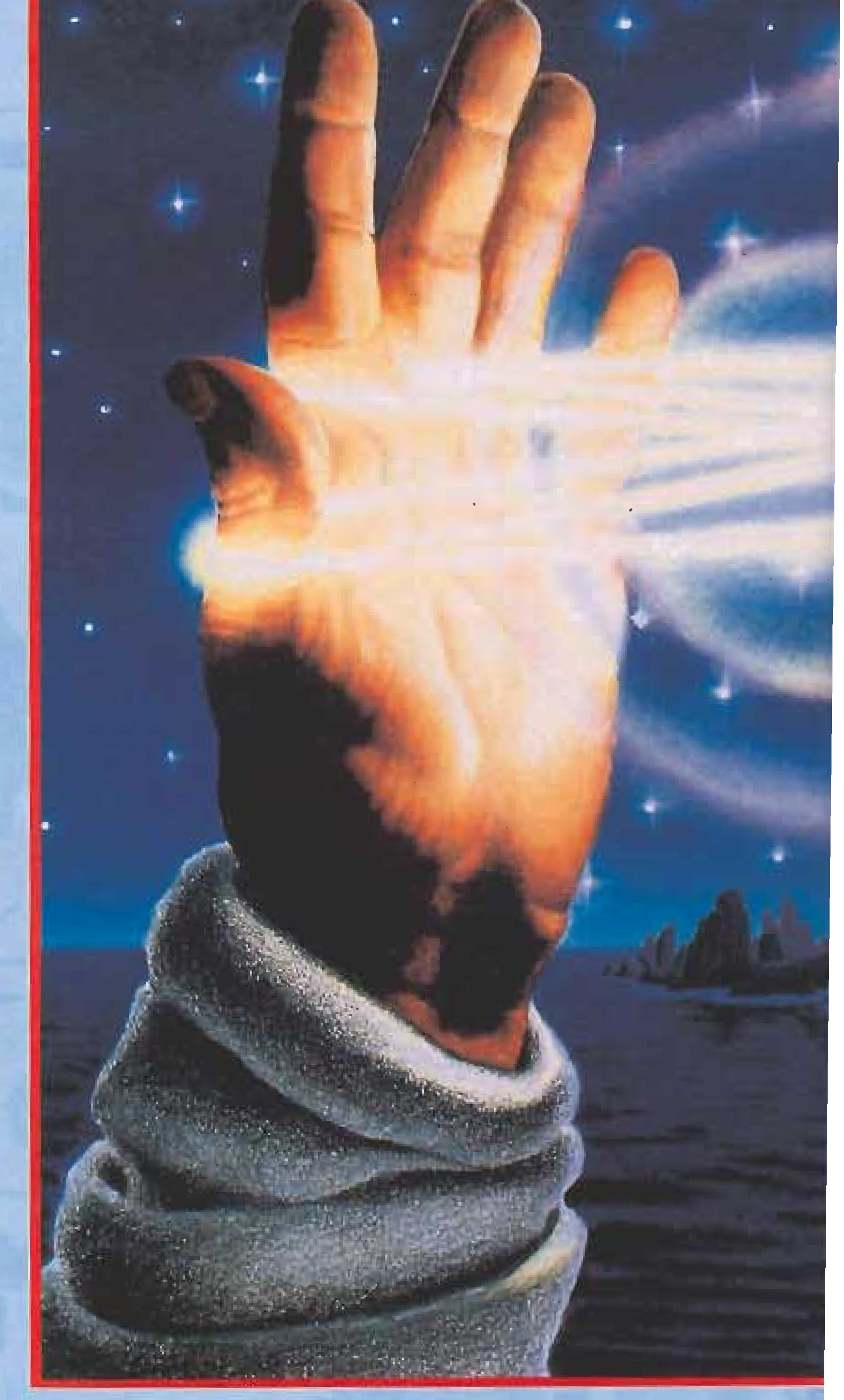
SHADOW WARRIORS

Cuando os maten en cualquier fase, menos en la sexta, no carguéis la primera, que el ordenador os aceptará cualquiera.

David Guillén (Madrid)

LOO

Mucho tiempo después del paso de la Segunda Sombra, cuando los dragones volaban por el luminoso firmamento y las estrellas eran brillantes y numerosas, llegó la Era de los Grandes Gremios. Herreros, pastores, clérigos y tejedores dedicaron sus esfuerzos a alcanzar el control absoluto del conocimiento secreto.



A través de los siglos, los tejedores destacaron por conseguir que su trabajo trascendiera los límites de lo puramente físico. Pero ahora, un extraño poder ha barrido su gremio al olvido, y la única esperanza para ellos y el resto del universo conocido la constituye un joven llamado Bobbin Threadbare, en cuyos hombros recae el pesado destino que le convierte en paladín contra el lado oscuro del Mundo, allí donde el temible Caos es señor absoluto.

La isla de Loom

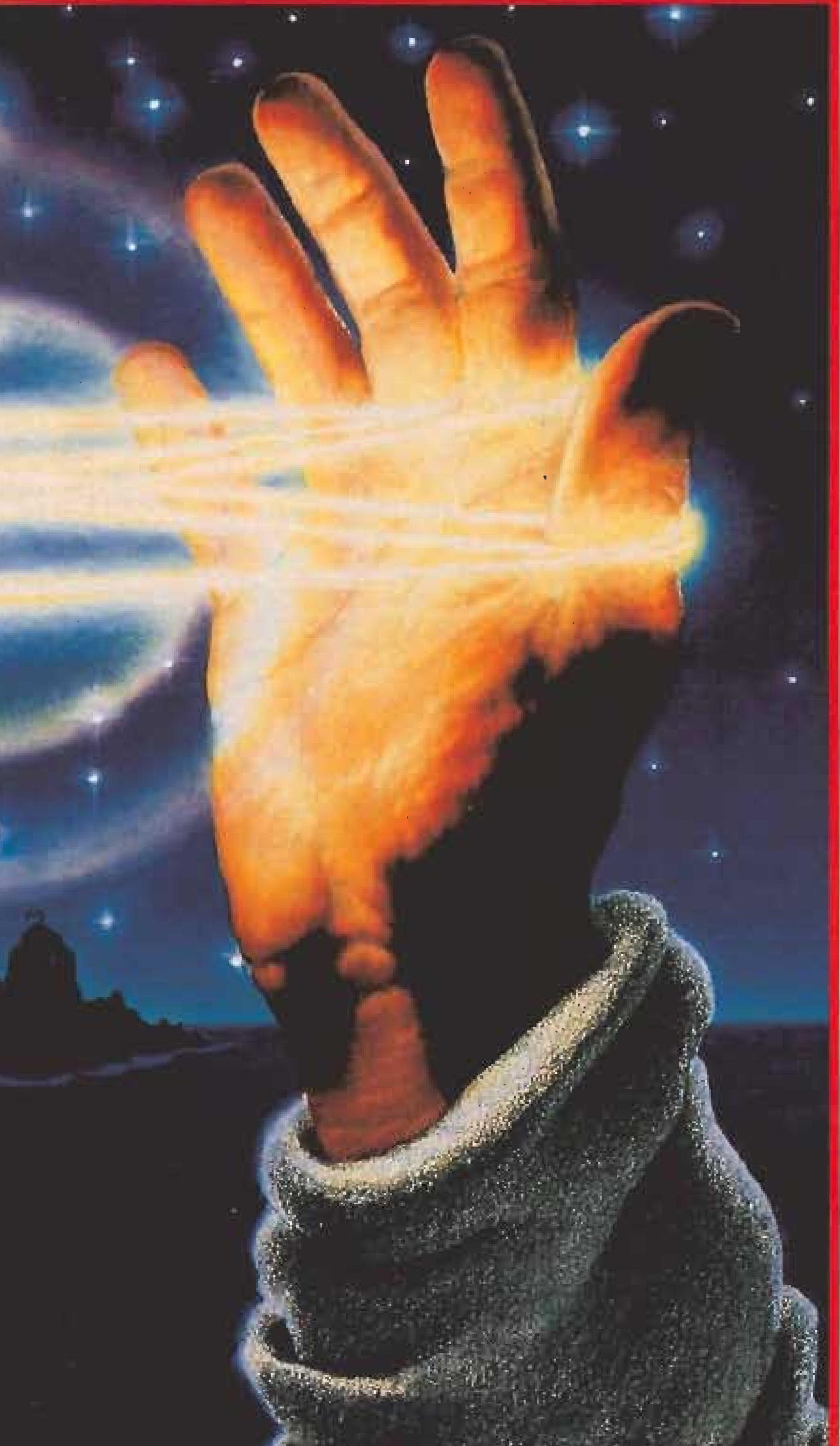
Al despuntar el día de mi decimosexto cumpleaños, tuve la mayor alegría de mi vida. Por fin se iban a terminar los años de soledad y marginación. De una forma extraña, sólo conseguía recordar vagamente escenas en las que veía a los de mi gremio sumidos en la desesperación e imágenes de mi amada madre, la dulce Cygna, que arrancaban de mi pecho un dolor profundo. Nunca fue una criatura tan ajena a lo que el futuro le tenía preparado, a lo que los finos hilos entretejidos en el Telar de la vida habían decidido que fuese mi mágico destino. El mensaje de los Ancianos de mi pueblo me llegaba de una forma tan especial que era una premonición del futuro que me aguardaba.

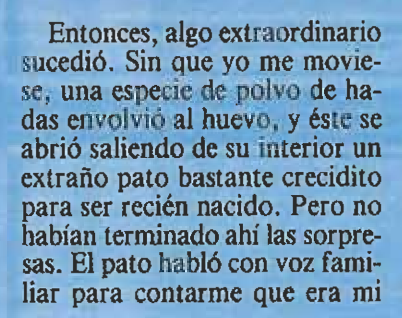
Sin dilación alguna dirigí mis pasos hacia la aldea, sintiendo como mi corazón se encabritaba. Una vez en ella me adentré en la tienda del Gran Consejo, que estaba construida de forma que aprovechaba una cavidad natural, y aunque exteriormente su aspecto no parecía gran cosa, en su interior unas enormes galerías tapizadas por trabajos de mi pueblo, daban acceso al lugar donde se guardaba el mágico telar que contenía en su interior el destino de todos y cada uno de nosotros. Junto a él pude distinguir la amada figura del maestro Hetchel, a quien los Ancianos parecían recriminar por algún motivo desconocido para mí.

Tras unos minutos en la sombra, sólo alcancé a ver unas luces extrañas tras las que la sala quedó en silencio, y los ancianos desaparecieron sin dejar rastro alguno. Me acerqué al mágico telar, ante el cual distinguí un bastón que me pareció igual al que Hetchel utilizaba en sus conjuros mágicos y lo que parecía un huevo. Con algo de miedo, cogí el bastón y toqué con él el huevo. Para mi asombro, en mis oídos sonaron cuatro hermosas notas musicales. Sin saber muy bien porqué un impulso extraño me empujó a levantar el bastón mágico, mientras en mi mente se volvían a repetir las cuatro notas recién oídas.









Entonces, algo extraordinario sucedió. Sin que yo me moviese, una especie de polvo de hadas envolvió al huevo, y éste se abrió saliendo de su interior un extraño pato bastante crecidito para ser recién nacido. Pero no habían terminado ahí las sorpresas. El pato habló con voz familiar para contarme que era mi querido Hetchel sufriendo un encantamiento, y que mi destino era algo mucho más impresionante de lo que jamás hubiera podido imaginar. En mí estaban depositados los conocimientos y la esperanza de mi pueblo y de todo nuestro universo conocido. Pero los poderes mágicos eran algo que debía descubrir por mí mismo, de igual forma que había ocurrido con el huevo. Aquel no era sino el Conjuro de abrir objetos, que más adelante me sería de gran utilidad. El anciano Hetchel no podía darme más detalles, y se limitó a añadir que habría de encontrar la forma de salir de la isla de Loom, una vez que tuviese el suficiente poder para hacerlo. Además me tranquilizó saber que aunque él tenía que partir, procuraría estar a mi lado si alguna vez lo necesitaba. Luego desapareció.





Ante el telar mágico, Hetchel se esfuerza por ayudar a Bobbin.



Descubriendo los primeros hechizos mágicos.

El libro de los conjuros

Salí de la tienda y recorrí el poblado. En una de las tiendas recogí el libro de conjuros de Hetchel y aprendí un impresionante truco para teñir de verde cualquier cosa. En otra intuí algún objeto, pero una extraña oscuridad no me permitía ver nada. Desconcertado, me dirigí al bosque en donde se asentaba el cementerio, y donde reposaban los restos de mi amada madre. Ante la tumba de Cygna descubrí unos extraños gráficos grabados en su lápida y un epitafio desconcertante. En él se hablaba del día en que el firmamento se abriese y algo más que no llegaba a entender.

De los búhos del bosque aprendí algo que me fue útil en la tienda oscura y luego decidí dirigirme al acantilado de la montaña, donde todo había comenzado. Parece que las cumbres tienen algún efecto extraño sobre nuestra mente, pues al volver a ella comencé a verlo todo más claro. Era fácil relacionar la inscripción de la lápida de Cygna con el lugar donde ahora me encontraba. Más por inspiración que por certeza, conseguí articular un nuevo conjuro que produjo un extraordinario fenómeno, tras el cual obtuve la embarcación que estaba necesitando para salir de la isla de Loom. Comenzaba aquí la batalla para la que no me cabía ya ninguna duda que había nacido.

La travesía fue bastante accidentada, pues en mi camino hallé un enorme tornado, que amenazaba con segar mi vida con la misma rapidez que lo haría la guadaña temible custodiada por el gremio de los Vidrieros. Mis descubrimientos en la isla me habían enseñado que lo más maravilloso de mi bastón mágico, era que además de permitirme efectuar conjuros, podía conseguir con sólo tocar con él cualquier objeto o cosa, que en mi cerebro se engranaran las notas mágicas del hechizo que podía permitirme solucionar cada problema. Con el tornado me sucedió algo extraordinario. Mi primer impulso mágico no sólo consiguió anularlo, sino que pareció aumentar su intensidad haciendo que girase con más fuerza. Probé pues con el conjuro contrario y esta vez sí que di en la tecla. Despejado el camino, dirigí mi modesta embarcación hacia la costa de Mainland, que ya se adivinaba en lontananza. Llegado a la playa, noté perfectamente como la experiencia adquirida hacía que mi poder fuese cada vez mayor.

Sin vacilar me adentré en el bosquecillo cercano, en donde encontré a unos asombrosos pastores de los que aprendí la técnica de hacerse invisible. Sin embargo, no me permitían cruzar sus tierras, por lo que no tuve más remedio que dirigir mis pasos hacia la ciudad de los vidrieros.

Siempre había oido hablar de este asombroso gremio con admiración, pero nada podía hacerme imaginar una ciudad tan fabulosa. Por laberintos de cristal y espejos me interné en ella, comprendiendo que unas gentes capaces de hacer aquella maravilla tenían que aumentar mi sabiduría sin ninguna duda.



En el poblado hallaremos el Bastón Mágico.



La increíble ciudad de los vidrieros.

La ciudad de los vidrieros

Descubrí unos alucinantes teletransportadores que me permitieron alcanzar una habitación en la que dos figuras, a las que sólo alcanzaba a oir, hablaban sobre una bola de cristal mágico. Había oido que el Gremio de vidrieros fabricaba estos instrumentos prodigiosos en los que se podía ver el futuro. Luego, las voces cesaron y comprendí que las dos personas se habían marchado. Intenté llegar a la habitación de la bola mágica, pero dos vidrieros que afilaban en la torre una enorme guadaña me impidieron el paso. Recordé entonces el truco de la invisibilidad aprendido de los pastores, e intenté efectuar sobre ellos este conjuro, pero no me daban tiempo a hacerlo. Después de un rato de dudas, decidí salir al exterior a tomar un poco de aire y fue entonces cuando advertí que la torre se veía desde donde me encontraba. Al momento, efectué nuevamente el hechizo y esta vez sí tuve el éxito esperado. La invisibilidad me permitió cruzar la torre, aprender un nuevo conjuro de afilar objetos y enterarme de parte de los planes de un tal Obispo Mandible, que se perfilaba como mi más directo enemigo, en la lucha contra los poderes del mal que había emprendido.

Llegado a la habitación donde se guardaba la bola mágica, descubrí en ella la forma de conseguir que los pastores me dejasen entrar en su territorio, y contemplé un rostro maligno de alguien que identifiqué como mi enemigo.

Dejando atrás la hermosa Crystalgard, volví a adentrarme en el bosque, donde los pasto-

LOOM

res no pusieron ya la menor objeción a mi paso. Ya en su territorio, unos hermosos prados me condujeron a unas cabañas en las que encontré a una joven con un pobre corderito enfermo. La joven intentaba curarle con una vieja canción mágica, y aunque yo sabía que mi poder era muy superior al de ella, también era consciente de que todavía no lo era tanto como para curar al pobre animal. Tomé nota de la canción, no obstante, porque un nuevo presentimiento así me lo aconsejaba. Antes de partir, la chica me contó que tenían un grave problema con un enorme dragón que robaba sus ovejas mientras pastaban en los prados. Ellos intentaban evitarlo cubriendo a las ovejas con ramas verdes que las confundieran con la hierba, pero los animales no paraban de moverse de un lado a otro, por lo que el camuflaje pronto se deshacía. Repasé mentalmente mis habilidades y recordé maravillado que había una que aún no había usado, aprendida casi desde el principio y que podía ser la adecuada. Efectué el conjuro, y cuando contemplaba satisfecho como ya el dragón no podría robar más ovejas, sentí que unas garras poderosas me levantaban por el aire. El dragón había llegado de caza, y yo había sido la única presa que pudo distinguir.

La guarida del dragón

Surcamos los aires durante un tiempo que me pareció interminable, hasta llegar a una enorme montaña con un volcán en su cima, por donde el monstruo se introdujo. Me ví así en una guarida enorme, en la que el dragón se tendió sobre un enorme montón de oro, dejando la tarea de merendarme para más tarde.

Recorrí desesperado la gruta buscando una salida, descubriendo con horror que no existía. Decidí entonces intentar asustar a la enorme fiera, y probé a convertir todo el oro sobre el que estaba echado en paja. El dragón ni se inmutó, pero yo sentí que nacían nuevas fuerzas y habilidades dentro de mí, así que seguí probando hechizos hasta dar con el adecuado. Con un aullido de dolor, salió volando de su guarida, dejando al descubierto una galería que estaba ocultando con su cuerpo, y que parecía la única salida posible. Me adentré en ella y recorrí oscuros pasadizos entre los que encontré un hermoso lago subterráneo, a donde me acerqué a reponer fuerzas. Por un impulso ya habitual, toqué sus aguas con el bastón mágico y un nuevo hechizo se dibujó en mi mente, mientras mi imagen se reflejaba en las cristalinas aguas. Continué mi camino hasta conseguir salir al exterior.

Una estrecha senda serpenteaba alrededor de la montaña, y después de bajarla descubrí que existía un puente sobre un abismo que se había derrumbado.

El gremio de los herreros

El camino estaba cortado, y me puse a pensar que el pequeño trozo desprendido no podía ser obstáculo para alguien como yo, que acababa de vencer a un enorme dragón. Con paciencia, repasé mis conjuros, y tengo que confesar que cuando di con el adecuado, hasta yo mismo me quedé boquiabierto con lo que mis ojos contemplaron. Seguí mi ruta y llegué a un cementerio, donde un joven perteneciente al gremio de los herreros dormitaba plácidamente. Desde allí contemplé la monstruosa ciudad de este nuevo gremio, con la forma de un enorme yunque. A las puertas de esta gran urbe, comprobé que de nada servía mi hechizo para abrir puertas, pues los guardianes no dejaban pasar absolutamente a nadie que no fuese de la ciudad.

Recordé que el joven dormido tenía ropas usadas por el gremio, y que si me las ponía quizás podría engañarles y pasar el control sin mayores problemas. Luego me di cuenta que de nada me serviría si una vez dentro cualquiera podía reconocerme como intruso. Cuando ya comenzaba a desesperarme, a mi memoria acudió una musiquilla aprendida en cierto lago mientras mi imagen se reflejaba. La cosa funcionó tan estupendamente, que incluso el maestro herrero me confundió con el joven aprendiz Rusty, y me aplicó el castigo que a éste tenía reservado. Fui despojado de mi bastón mágico, encerrado en un calabozo, y tuve además que contemplar como el viejo herrero lanzaba mi bastón al fuego, como si de un vulgar trozo de madera se tratase.

Mi desesperación acabó en sueño, al final del cual, algo extraordinario había sucedido. Mi

Nuestro protagonista se convertirá en paladín contra el lado oscuro del Universo.



El joven Threadbare utiliza el hechizo de invisibilidad para burlar a los guardianes.



El gremio de pastores cuida a su ganado en hermosos prados.



Una extraña escalinata en espiral nos impide el paso.



La entrada a la ciudad de Forge está vetada a los extranjeros.



El maestro herrero no parece apreciar las virtudes de *nuestro bastón mágico*.



La grieta dimensional permite a Caos invadir el mundo de Loom.



El hechizo del terror asusta a los pastores del bosque.



Cada gremio puede enseñarnos algo. Los pastores saben mucho de cuidar enfermos.



El joven Rusty, pertenece al gremio de los herreros.



El hechizo de reflexión nos permitirá camuflarnos.



En poder del malvado obispo Mandible.



Nuestro joven mago se mueve en el más allá.

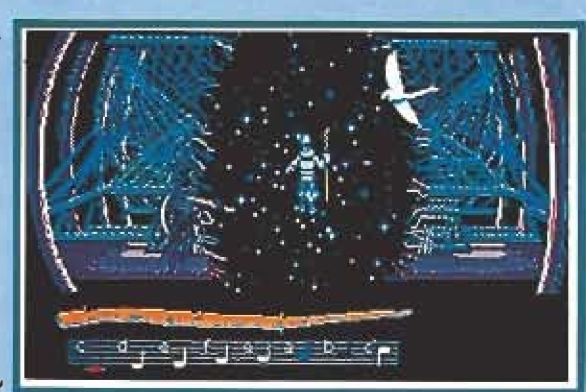


Los pastores necesitan nuestra ayuda tras la catástrofe.

Crystalgard ha quedado casi destruida.



Seguramente, este «lago de los cisnes» inspiró el famoso vals.


Bobbin Threadbare logra aislar a Caos en el lado oscuro del universo.

El telar mágico era el centro del Universo y sólo su poder podía dividir los dos mundos.

bastón había vuelto.

Salí del calabozo y me adentré en los sótanos de la fortaleza. Allí me llevé la sorpresa de descubrir nuevamente a Mandible, en animada conversación con uno de los Maestros del gremio de Herreros. El malvado obispo tenía encargada la elaboración de espadas para abastecer a un enorme ejército, y su pedido estaba ya casi terminado. Decidí intervenir boicoteando el trabajo, pero fui sorprendido y apresado por la guardia del Clérigo.

Me condujeron hacia el castillo de los clérigos, donde fui encerrado en una jaula como un animal, y estrechamente vigilado por el obispo y su más fiel esbirro. Esperaron a que hiciese uso de uno de mis hechizos, y fue el instante en que me fue arrebatado nuevamente el bastón mágico. Era lo que el malvado había estado esperando. Sus planes eran abrir una puerta entre este mundo y el más allá. Un ejército de muertos pasaría a nuestro mundo, y él sería su jefe absoluto. Alimentados con el ganado de los pastores, armados con las espadas forjadas por los herreros y guiados por la visión del futuro extraída de la bola de cristal mágico, serían algo invencible.

El desenlace final

Pero el villano no había contado con algo inesperado. Cuando uno juega con fuego puede acabar quemándose. La puerta astral abierta por Mandible había sido cruzada en primer lugar por el temible Caos, para quien el obispo no era sino un pobre y molesto mortal.

Un gesto de la infernal criatura, y los sueños del clérigo se deshicieron como el humo.

Había recuperado mi bastón mágico, pero ahora mi enemigo era alguien mil veces más poderoso que Mandible. No obstante, cada vez mi destino estaba más claro.

Recordar por un momento a mi amada madre Cygna, me dió el coraje suficiente para internarme por la grieta dimensional, y pasar al otro lado del universo.

Desde allí pude contemplar las fisuras abiertas por las huestes del mal, y comprendí que mi primera labor era cerrarlas todas. Ayudé en lo que pude a los pobres gremios asaltados sin piedad, y llegué hasta el maravilloso lago donde los espíritus de mi pueblo convertidos en cisnes esperaban el desenlace de la cruenta batalla.

La última puerta me condujo nuevamente a la isla de Loom, donde todo empezó a cobrar sentido. El telar mágico era ahora el centro del universo, y sólo su inmenso poder podía volver a dividir en dos los mundos del más allá y de la realidad.

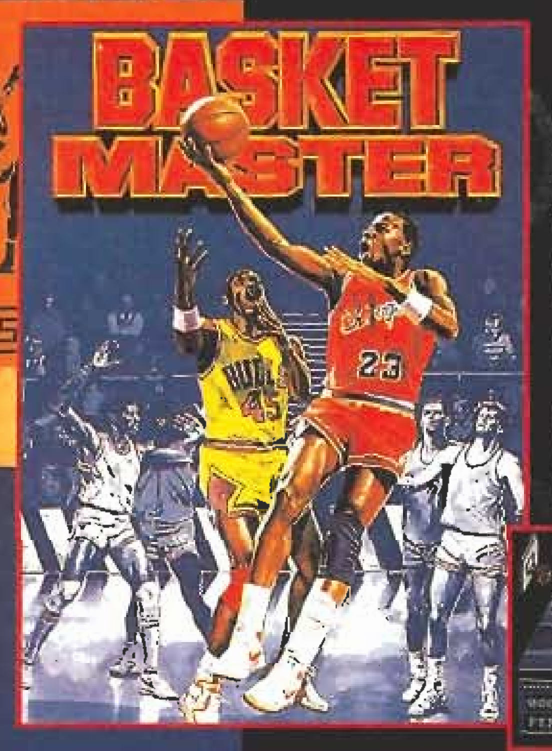
El anciano Hetchel volvía a ser imprescindible para la lucha contra el horrible Caos. Su sacrificio me otorgó las últimas claves para deshacer el gran telar, aislando al espíritu del mal en el lado oscuro del universo.

Ahora, mientras surco los cielos con mi pueblo, agradezco a la inteligencia infinita creadora del mundo, el haberme concedido la oportunidad de desempeñar una labor de tanta trascendencia. ■

Diego Gómez Maza

QUE BATEN RECORDS!

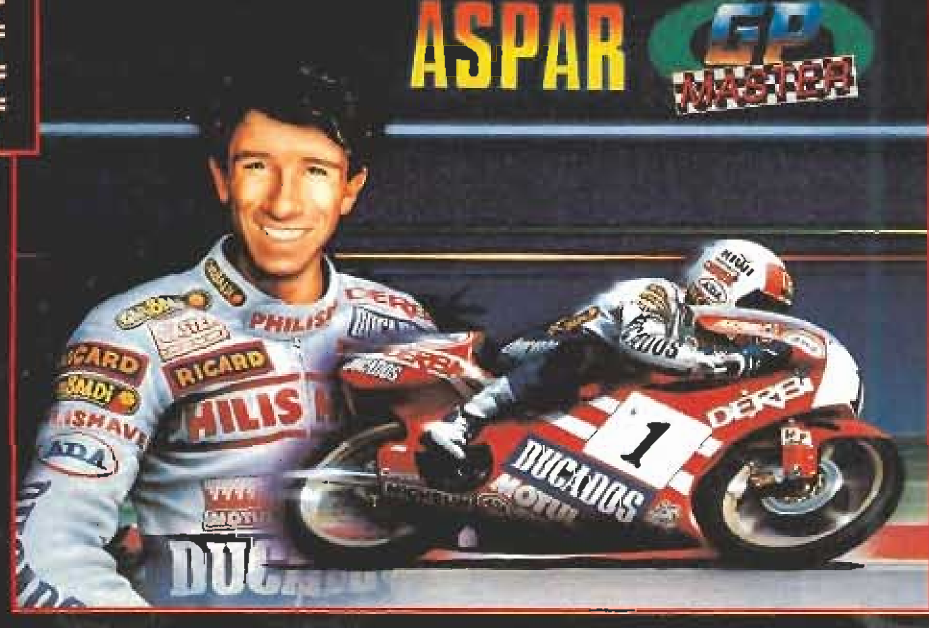
**NUNCA TUVISTE ANTE TI SEMEJANTE RETO.
DINAMIC HA CREADO PARA TI SEIS AUTENTICAS SIMULACIONES DEPORTIVAS, QUE POR SU REALIDAD Y DINAMISMO SON CAPACES DE PONER A PRUEBA TU FORMA FISICA Y TU CONCENTRACION.**



1 ó dos jugadores, 3 niveles de juego, tiro de 6,25; tapones, intercepción y robo de balón, 8 tipos de mates, estadísticas de porcentajes y tanteo, repeticiones de jugadas ampliadas a cámara lenta. Todas las características que han hecho de este juego un clásico del basket.



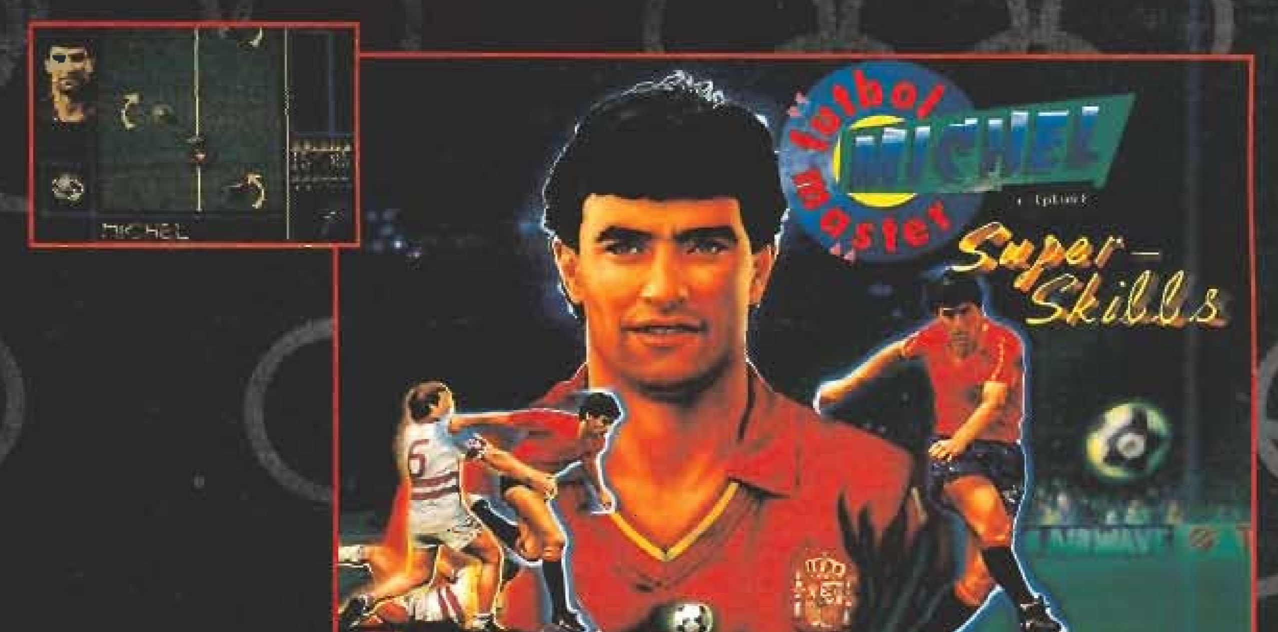




Vive el Campeonato del Mundo compitiendo sobre tu moto a más de 200 Km/h. Enfréntate a otros 12 expertos pilotos colgándote en las curvas hasta rozar el asfalto y apurando la frenada para ser el número uno.



80 posibilidades de combate, 30 escenarios diferentes y 42 auténticas técnicas de KUNG-FU hacen de este juego el mejor simulador de artes marciales. Aprobado por la European Choy Lee Fut Association.



Simulación íntegra de un campeonato de fútbol con las mejores selecciones europeas. Además, 5 pruebas de habilidad para mejorar la calidad de tu fútbol: control de balón, pases, remates, dribbling y tiro de penalties.

Siete torneos sobre tierra, hierba o pista sintética. Selección de raqueta y zapatillas y todas las características de juego que hacen que esta simulación de tenis sea auténticamente profesional.





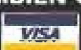
LIDER EN VIDEO-JUEGOS

PLAZA DE ESPAÑA, 18.
TORRE DE MADRID, 27-5.
28080 MADRID
(91) 542 72 87

DISTRIBUIDORES Y TIENDAS: 673 90 13

VENTAS POR CORREO: 450 89 64

TAMBIEN CON:




FASE 1
MAPA
SOVIET
FASE 3



El camarada Igor ha sido duramente entrenado para todo tipo de arriesgadas misiones. Junto con un vehículo blindado especialmente diseñado para la ocasión, ha sido lanzado en paracaidas en la zona donde se encuentran los rehenes. La aventura acaba de comenzar...



MAIL soft

VENTA POR CORREO

HAZ TU PEDIDO POR TELÉFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SÁBADOS DE 10,30 A 14
TELÉFONOS:
(91) 239 34 24/239 04 75
(91) 522 49 79/227 82 25
FAX: 467 59 54

TODO ESTO LO PUEDES COMPRAR POR TELÉFONO O EN LAS TIENDAS MAIL

24 h. SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTAS. LO TIENES EN CASA EN 24 H. Y SIN GASTOS DE ENVÍO. ¡LLÁMANOS!



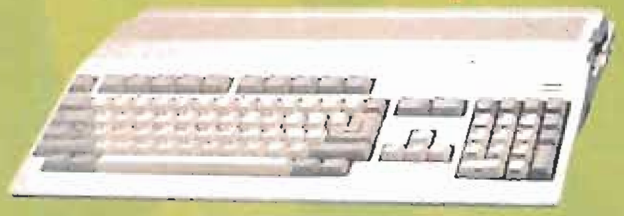
TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO



AMIGA 500

88.900 ptas.



DE REGALO

1 PACK FLIGHT OF FANTASY ó 2 PACK CREACION Y FANTASIA

—Modulador TV	—Deluxe Paint II
—Deluxe Paint II	—Deluxe Music
—F-29 Retaliator	—Deluxe Video
—Rainbow Island	—F-29 Retaliator
—Escape from planet R.M.	—Rainbow Island
	—Escape from planet R.M.

+20 Programas de regalo



A-500 + MONITOR COLOR 10845

139.900 Ptas.

DE REGALO

—Convertidor de monitor en TV
—Pack Fligh of Fantasy o
Pack creación y fantasía
y 20 programas más

AMIGA 2000

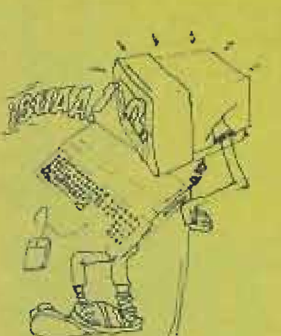


AMIGA 2000 CON MONITOR 1084 STEREO

225.000 Ptas.

PACK A-2000

—A-2000	—A-2000
—Monitor 10845	—Monitor 10845
—2 Unidades de disco	—Disco duro 20 Mb
—Genlock	—Genlock
—TV TEXT	—TV SHOW
—TV SHOW	—TV TEXT
241.900 ptas.	**299.900 ptas.**



¡SI TE SIENTES MAL!
VENTE CON NOSOTROS
SERVICIO DE ASISTENCIA
TÉCNICA PARA TODA ESPAÑA



Commodore

Y ADEMÁS LOS PORTES SON GRATIS
SI, SI, GRATISSS

ATARI 520 ST FM



59.900 ptas.

DE REGALO 20 JUEGOS + 7 UTILIDADES

ATARI 520 STE + 20 juegos + 7 utilidades - **84.900**
ATARI 1040 STFM - **94.900**
ATARI 1040 STE -**114.900**
MONITOR B/N -**27.000**
MONITOR COLOR -**55.000**
CABLE EUROCONECTOR -**3.500**

ATARI LYNX

32.900 ptas.

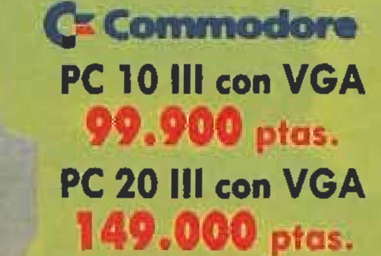
SLIME WORLD	3.900	GATES OF ZENDOCOM	3.900
KLAXX	5.900	BLUE LIGHTNING	3.900
CHIP CHALLENGER	3.900	ELECTRO COP	3.900
GAUNLET III	3.900		

COMPATIBLES

Commodore

PC 10 III con VGA
99.900 ptas.

PC 20 III con VGA
149.000 ptas.





Infórmate sobre otras configuraciones en el 91 / 227 82 25

COMPATIBLES AMSTRAD

PC 2086 VGA + IMPRESORA + LOTUS 119.900
PC 2086 VGA + MD 30 Mb + IMPRESORA + LOTUS 179.900

SEGA

MEGADRIVE 38.900 ptas.

CARTUCHOS

Thunderforce II	6.990	Last Battle	6.990	Ghouls'n Ghosts	8.490
Zoom	5.990	Alex Kid in E.C.	5.990	Rambo III	5.990
Ghostbusters	6.990	Forgotten Worlds	6.990	Mystic Defender	6.990
Truxton	6.990	Super Thunderblade	6.990	Space Harrier II	6.990
Super Hang-On	6.990	Revenge of Shinobi	6.990	Golden Axe	6.990
Super Monaco G.P.	6.990	Cyberball	6.990	E. Swart	6.990
Baseball	6.990	Basketball	6.990	World Cup Italia 90	5.990
A.P. Tournament Golf	6.990	Columns	5.490		

NUEVO CLUB ALQUILER SEGA EN LA TIENDA MAIL DE MONTERA



MASTER SYSTEM
16.900 ptas.

Super System 19.900 Incluye pistola y Safari Hunt

CARTUCHOS

Action Fighter	1.990	After Burner	5.990	Alex Kidd-High Tech WLD	4.990
Alien Sindrome	5.590	Altered Beast	5.590	Captain Silver	5.590
Bomber Raid	5.590	California Games	5.590	Dynamite Dux	5.590
Chase HQ	5.590	Cloud Master	5.590	Great Baseball	5.590
Fantasy Zone	1.990	Golden Axe	5.590	Psyco Fox	5.590
Out Run 3D	5.590	Penguin Land	5.590	Rastan	5.590
R-Type	5.990	Rambo III	5.590	Secret Commnad	1.990
Rescue Mission	1.990	Scramble Spirit	5.590	Slap Shot	5.590
Shangai	4.990	Shinobi	5.590	Transbot	1.990
Super Tennis	1.990	Thunder Blade	5.590	Zaxxon 3D	5.590
Vigilante	5.590	Wonderboy III	5.590		

CONSOLA GX 4000

AMSTRAD



19.900 ptas.

COMPLEMENTOS AMIGA

Action Replay A-500 «Dafel»	13.500	Ampliación 512 KS ampliable 1,8 Mb-A500	28.900
Alfombrilla ratón	995	Ampliación 1,8 Mb A-500	48.900
Cable Amiga Euroconector	2.500	Baseboard A-500 512 KS ampliables a 4 Mb	33.900
Chip 256 KS	1.700	Ampliación 2 Mb A-200 supra ampli. 8 Mb	49.900
Disco duro 20 mb-Amiga-500 2 mb0 mb Comm	74.900	Ampliación 2 Mb disco duro A-500 supra	40.900
Disco duro 20 mb A-500 XP 8 mb-512KS	99.900	Ampliación Ext. A-500 2 Mb 512 KS NHS	31.900
Disco duro 40 mb A-500 XP 8 mb-512KS	115.900	Midi	9.900
Disco duro interno 20 mb A-500	129.000	Modem externo 2400 baudios	21.900
Disco duro 40 mb Quant SCSI A-200	99.900	Modem interno 2400 baudios	22.900
Digitalizador Audio Mono	9.900	Modulador A-520 pal A-500	6.500
Digitalizador Audio Stereo	13.500	Ratón Genius 6M-6000	7.900
Digitalizador Audio Stereo Semiprofesional	22.900	Ratón Amiga Golden Image	3.900
Digitalizador de video Digi View Gold 4.0	24.900	Ratón óptico C-1000 «sin bola»	10.900
Vidi Amiga Digit. tiempo real B/N	25.900	Ratón sin cable	17.900
Disquetera 3,5 externa Amiga	16.900	Mouse Master conector 2 joystick + ratón	6.500
Disquetera 5 ¼ externa Amiga	25.900	Tableta + estilete + software Amiga	78.900
Disquetera 3,5 interna A-200	15.900	Tarjeta XT Amiga 500	59.900
Emulador A-Max Macintosh-Amiga	23.400	Tarjeta XT Amiga 2000	59.900
Filtro monitor 1084 FLICKER Master	2.700	Cyclone (copión con hardware)	7.900
Funda teclado Amiga 500 Safeskin	3.800	Convertidor TV para monitor	12.900
Funda teclado Amiga 2000 Safeskin	3.800	A-MAS (Midi + Sampler)	25.900
Genlock Esd Super VHS	97.900	Separador de colores NHS	33.500
Genlock Nhs	49.900	Amiga Lightpen + driver	29.000
Ampliación 512 KS	13.900		

Impresoras

STAR CC 10 Color - 47.900 ptas.



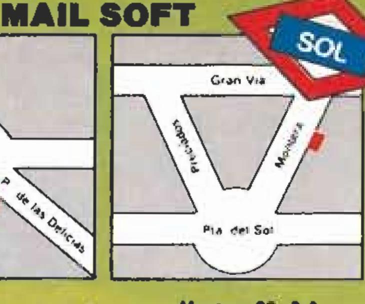
STAR LC B/N - 37.900 ptas.
CARTUCHO TINTA - 995 ptas.
CARTUCHO TINTA COLOR - 1.695 ptas.
Cables incluidos

EN LAS TIENDAS MAIL PUEDES ENCONTRAR TODO ESTO Y MUCHAS COSAS MÁS. DESCUENTOS ESPECIALES EN SOFTWARE

GARANTIA EN TODOS NUESTROS PRODUCTOS

PRECIOS IVA INCLUIDO

TIENDAS MAIL SOFT



P.° Sta. María de la Cabeza, 1
28045 MADRID
Tel. 227 82 25

Montera 32, 2.°
28013 MADRID
Tel. 522 49 79

MAIL soft

VENTA POR CORREO

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SABADOS DE 10,30 A 14
TELEFONOS:
(91) 239 34 24/239 04 75
(91) 522 49 79/227 82 25
FAX: 467 59 54

SUPER NOVEDADES

TITULO	SPECT	AMST	COM	MSX	ADIS SP+3	PC5¼ PC3½	AMIG ATARI
pprentice	975	975	975		1.900	2.250	2.250
mber Mission Disk						2.850	2.850
ggy Ranger	1.200	1.200		1.200	1.950	2.500	
rlos Sainz	1.295	1.295		1.295	2.250	2.850	
rrier Comand	1.200	1.200	1.200		2.250	2.250	2.250
hamp	1.200	1.200	1.200		2.250		2.850
hessmaster 2.000	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950		
onoquest II						3.990	3.990
ys of Thunder	1.200	1.200		1.200	1.950	2.500	
liverance	1.200	1.200	1.200		2.250		
salto total	1.350	1.350	1.350		2.250		2.250
k Tracy						2.490	2.490
pawars			1.200			2.250	2.250
oro de los aztecas						2.250	2.250
lyn Hughes	1.100	1.100	1.100		2.250		2.250
opean Superleague	1.100	1.100			2.250	2.250	2.250
					2.250	2.850	2.850
bow's Quest	1.200	1.200	1.200		2.250		2.250
lden Axe	1.200	1.200	1.200		2.250		2.250
lden Basket	1.200	1.200		1.200	2.250	2.850	2.850
and Prix Circuit	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950	2.500	2.500
emlins II	1.200	1.200		1.200	2.250	3.900	3.900
roes of the Lance	1.350	1.350	1.350		2.250	3.990	3.990
Alay	1.200	1.200	1.200	1.200	2.250	2.850	
loan						2.250	2.250
spía que me amó	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
er Squad	1.200	1.200	1.200	1.200	2.250	2.450	2.450
ma	1.200	1.200		1.200	2.250	3.990	3.990
us	1.200	1.200	1.200		2.250	2.250	2.250
nty Phyton	1.200	1.200	1.200		2.250	2.250	2.250
enblaster		1.100			2.250	2.250	2.250
r	1.200	1.200			2.250		2.250
rcopolis	1.200	1.200		1.200	1.950	2.500	
ja Remix	1.200	1.200	1.200		2.250		
k de cine	1.750	1.750	1.750	1.750	2.950		
k Heroes	1.200	1.200	1.200				
k Multisport	1.500	1.500		1.500	2.500	3.900	
k Platinum	1.550	1.550	1.550		2.250		
k Ruedas de fuego	1.750	1.750	1.750		2.950		
g	1.200						2.250
ing	1.200						2.250
Díaz	1.200	1.200		1.200	2.250	2.850	
smic	1.200	1.200	1.200				2.250
			1.200			2.250	2.250
zas de noche	1.200	1.200	1.200		2.250	2.250	2.250
d Storm Rasing			1.350			3.990	3.990
g of Medusa (estrategia)						2.950	2.950
bocop II	1.350						2.250
(chase H.Q. II)	1.200						2.250
cond World			1.200			2.250	2.250
Spy	975	975	975		1.900		2.250
wstrike	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
der II	1.200	1.200	1.200		2.250		2.250
d Runner	1.200	1.200	1.200		2.250		2.250
er Off Road Racer	1.200	1.200	1.200		2.250	2.250	2.250
percar	1.200	1.200	1.200		2.250		
m Yankee						2.950	2.950
e machine	1.200	1.200			1.900		2.250
rtugas ninjas	1.350	1.350	1.350		2.250	2.250	2.250
wer of Babel						2.850	2.850
al	1.200	1.200		1.200	1.950	2.500	
nworld	1.200	1.200	1.200		1.900		
S.S. John Young			1.200			2.250	2.250
d Squadrom	1.200	1.200	1.200		2.250		2.250

SUPER NOVEDADES

TITULO	PC5¼ PC3½	AMIG. ATARI
Alpha Waves	2250	2250
ATF 2	3995	3995
Battle Command	2250	2250
Billy the Kids	2250	2250
Chase simulator	2250	2250
Falcon Mission Disk 1		3900
Fire and Forget II	2250	2250
Future Basketball	2250	2250
Ghost and Gobblins	2250	
Harley Davison	2500	
Lost Dutcuman Mine	3150	3150
No exit	3150	3150
Space Ace	9900	9900
Starblade	2500	2500
The Light Corridor	2250	2250
The Tryal	2250	2250
Thunderstrike	3900	3900
Veteran	2450	2450
Welltris	2250	2250
Wild Life	2850	2850

SUPER OFERTAS 8 Bits

JUEGOS A 395 ptas.

SPECTRUM

Continental Circus, Chuck's yeager, Gemini Wing, War in middle earth, Mad Mix, Altered Beast, Power Drift, Out Run, Moon Walker, Typhon, Blasteroid, The Vindicator, Dragon Ninja, Space Harrier II.

AMSTRAD

Continental Circus, Chuck's yeager, Gemini Wing, War in middle earth, Mad Mix, Altered Beast, Power Drift, Out Run, Moon Walker, Typhon, Blasteroid, The Vindicator, Dragon Ninja, Space Harrier II.

COMMODORE

Continental Circus, Chuck's yeager, Gemini Wing, War in middle earth, Double Dragon, Vampire Empire, Power Drift, Kung Fu Master.

MSX

Continental Circus, Chuck's yeager, Gemini Wing, War in middle earth, Double Dragon, Vampire Empire, Aventura Original, Power Drift, Rambo III, Mad Mix, Dragon Ninja.

Existencias limitadas en ofertas.

DIDACTICOS PC-AMIGA-ATARI

TITULO	PRECIO
Paseo por Hyde Park (inglés inferior)	4995
Balada Big Ben (Inglés medio)	4995
Enigmo en Oxford (Inglés superior)	4995
Matemáticas (11-12 años)	4995
Matemáticas (12-13 años)	4995
Matemáticas (13-14 años)	4995
Matemáticas (14-15 años)	4995
Los tres cerditos se divierten (de 4 a 7 años)	3995
Piscou cazador del tesoro (9 a 13 años)	3995
Los pequeños castores en el bosque (de 7 a 10 años)	3995
1.° Pasos en inglés	4995
Top level inglés	4995
Matemáticas (16-17 años)	4995
Matemáticas (17-18 años)	4995

SUPER OFERTAS 16 Bits

JUEGOS A 995 ptas.

PC 5 1/4

Pájaros de Bankog, Articfox, California Progolf, Telemark, Warrior, Freddy Hardest, Phantis, Game Over, Cosmic Sheriff, Circus Games, Driller, Freedon, Roller Coaster, Jungle Book, Sidewinder, Sky Fox II, Tau Ceti, Academy, Equipo A.

PC 3 1/2

Test Drive, Aventura Original, Arrgh, California Progolf, Telemark Warrior, Freddy Hardest, Phantis, Game Over, Cosmic Sheriff, Xenon, Freedon, Roller Coaster, Jungle Book, Ninja, Sidewinder, Sky Fox II.

AMIGA

Garfield, Soldier of Light, Wester Games, APB, Circus Games, D. Thonson, G. Nius, Freedon, Starglider, Bermuda Project, Simbad, Sky Simulator, Bmx Simulator, Dark Castle, Whirligig, No Excuses, DNA Warrior, Loros of the Resing Sun, Grand Monstler Slam, Dominator, Circus Atractions, Spherical, Thunderbirds, Sky Chase, Phobia, Driller, H.K.M., Renegade, Retorno del Jedi, Roller Coaster, Run The Gauntlet.

ATARI

Garfield, Aventura Original, Marble Madness, Simbad, Overlander, Bomb Jack, Puffy's Saga, Bombuzal, Live and Die (James Bond), Hight Hunter, · No Excuses, Power Play, Aduance Rugby Simulator, BMX Simulator, Pac-Land, Pacmania, Grand Monster Slam, Circus Attractions, Wicked, Dominator, Spherical, Volleyball Simulator, Thunderbirds, Bankok Knights, Thunderbirds, Phobia, 7 Gates of Jambala, Warp, Hellraider, Prince, Armada, Borodino, Warhead, APB, Circus Games, G. Nius, Freedon, Starglider, Driller, H.K.M., Renegade, Retorno del Jedi, Roller Coaster, Tiburon, Run The Gauntlet.



N.° 12 A LA VENTA

REVISTA AMIGA TOOL CON TIPS, CHEAT MODE, CARGADORES, DEMOS, PROGRAMAS DOMINIO PÚBLICO SOLO 995 PTAS.

DISCOS VÍRGENES



10 discos 3 1/2 995
50 discos 3 1/2 4.490

10 discos 5 1/4 — 495
10 discos 3" — 3.900

SUPER EXITOS

TITULO	SPECT	AMST	COM	MSX	ADIS SP+3	PC5¼ PC3½	AMIG ATARI
3D Tennis	975	975	975		1.900		2.250
Acien Battles (War Games)	1.200	1.200			2.250	2.450	2.450
Action Fighter	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
Adidas Soccer	975	975	975		1.900	2.250	2.250
Adidas Tie Break	975	975	975		1.900	2.250	2.250
Angel Nieto Pole 500	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900	2.850	2.850
Australian Games	975	975			1.900		
Beach Volley	975	975	975		1.900		2.250
Black Tiger	1.200	1.200	1.200		1.900		2.250
Blood Money	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
Bloodwych	1.200	1.200	1.200		1.900		2.250
Bloody Paws	995	995		995	2.250		
Bomber	1.200	1.200	1.200		1.900	2.850	2.850
Castle Master	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
Cazafantasmas II	545	545	1.200	545	1.900	2.850	2.850
Colosus 4 Chess	1.100	1.100	1.100	1.100	2.395	2.950	2.950
Cycles	1.200	1.200	1.200		1.950	2.500	2.500
Dan Dare III	1.200	1.200	1.200		1.950	2.500	2.500
Defender of the Earth	1200	1200	1200		2250	2450	2450
Double Dragon II	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950	2.500	2.500
F-15 Strike Eagle	1.350	1.350	1.350		2.250	3.900	3.900
Football Man. W. Cup ED.	1.200	1.200	1.200		2.250	2.450	2.450
Football Man. Manager II	595	595	595		1.495	1.495	1.495
Garfield II	1.200	1.200	1.200		1.950		2.500
Gunship	1.350	1.350	1.350		1.900	3.990	3.990
Hostages	975	975	975	975	1.900	2.250	2.250
Indiana Adv. Castellano						5.490	5.490
Italia 90 (Dro)	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950	2.500	2.500
Italia 90 (Erbe)	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
Jack Nicklaus Golf		1.500	1.500		2.500	2.500	2.500
Kick Off	595	595	595		1.495		1.495
Kick Off II	1.200	1.200	1.200		2.250	3.995	3.995
Klax	975	975	975	975	1.900	2.250	2.250
La aventura espacial	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950	2.500	2.500
La batalla de Inglaterra	495	495	495			5.595	5.595
La espada sagrada	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900		
Loom						3.990	3.990
Mad Mix II	1.200	1.200		1.200	1.900		
Magic Johnson Basket	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950	2.500	2.500
Maniac Mansion						3.990	3.990
Midnight Resistance	975	975	975		1.900		2.250
Mundial Futbol (Opera)	1.200	1.200		1.200	1.900	2.850	2.850
P-47	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
Pack 5 éxitos Opera	1.350	1.350		1.350	2.850	3.250	
Pack Genial	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900		
Pictionary	1.995	1.995	1.995		2.750	2.750	2.750
Pimball Magic		875			1.995	2.250	2.250
Pirates	1.350	1.350	1.350		1.900	3.990	3.990
Pro Tennis Tour	1.200	1.200	1.200		1.900	2.850	3.390
Rainbow Island	975	975	975		1.900		2.250
Regreso al futuro II	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
Rick Dangerous	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
Scramble Spirit	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900		2.250
Senda Salvaje	1.200	1.200		1.200	1.900		
Shadow Warrior	975	975	975		1.900		2.250
Sim City	1.350	1.350			2.250	3.900	3.900
Sirwood	1.200	1.200		1.200	1.900	2.850	2.850
Skate or Die	1.200	1.200	1.200		1.950	2.500	
Snoopy	1.200	1.200	1.200			2.500	2.500
Soviet	1.200	1.200		1.200	1.900	2.850	
Strider	875	875	875		1.900	2.250	2.250
Strip Poker II	545	545		545	1.950	2.250	2.250
Stunt Car Racer	1.200	1.200	1.200		1.900	2.250	2.250
Super Wonder Boy	975	975	975		1.900		2.250
Tennis Cup		875			1.995	2.250	2.250
Tennis Simulator	1.200	1.200		1.200	1.950		
Test Drive II	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950	2.500	2.500
Tetris	545	545	545	545	1.900	2.250	2.250
Tokyo Gang	995	995		995	2.250		
Trivial	1.995	1.995	1.995	1.995	2.750	2.750	2.750
Turrican	975	975	975		1.900		2.250
TV Sport Football						3.900	3.900
Vulcan (War Games)	1.200	1.200			2.250	2.450	2.450
Wall Street			1.350			3.900	3.900

También tenemos

LIBROS DE PISTAS

Indy	1200
Maniac Mansion	1200
Loom	1200

VARIOS

Interface Kempston (SP)	2475
Interface Multijoystick	3800
Cable Audio + 3	1200
Disco Pack + 3	2995
Discology + 3	2950
Tasword + 3 (Castelano)	5295
Hisoft Dev Pac + 3 (Castellano)	5295
Multiface II (Ams.)	14500
Modulador TV M-1 (Ams.)	9500
Cable Casset Ams.	1200
Reset para pokear C-64	1500
Interface Copiador Audio C-64 con fuente	3900
sin fuente	2900
Mdo. Interface sonido (PC)	4495

JOYSTICK

Konix Standar	2500
Konix Autofire	2800
Konix +2 +3	2800
Megablaster	1500
Navigator	3.500
Magnum	2500
Phasor ONE	3200
PRO-5000	2800
Stick Ball	995
Zero Zero junior	1200
Zero Zero	1900
Zero Zero Winner	2595
Zero Zero ADS	3500
Zero Zero PC	2800
Zero Zero + tarjeta PC	6900
Telemach 200	7200

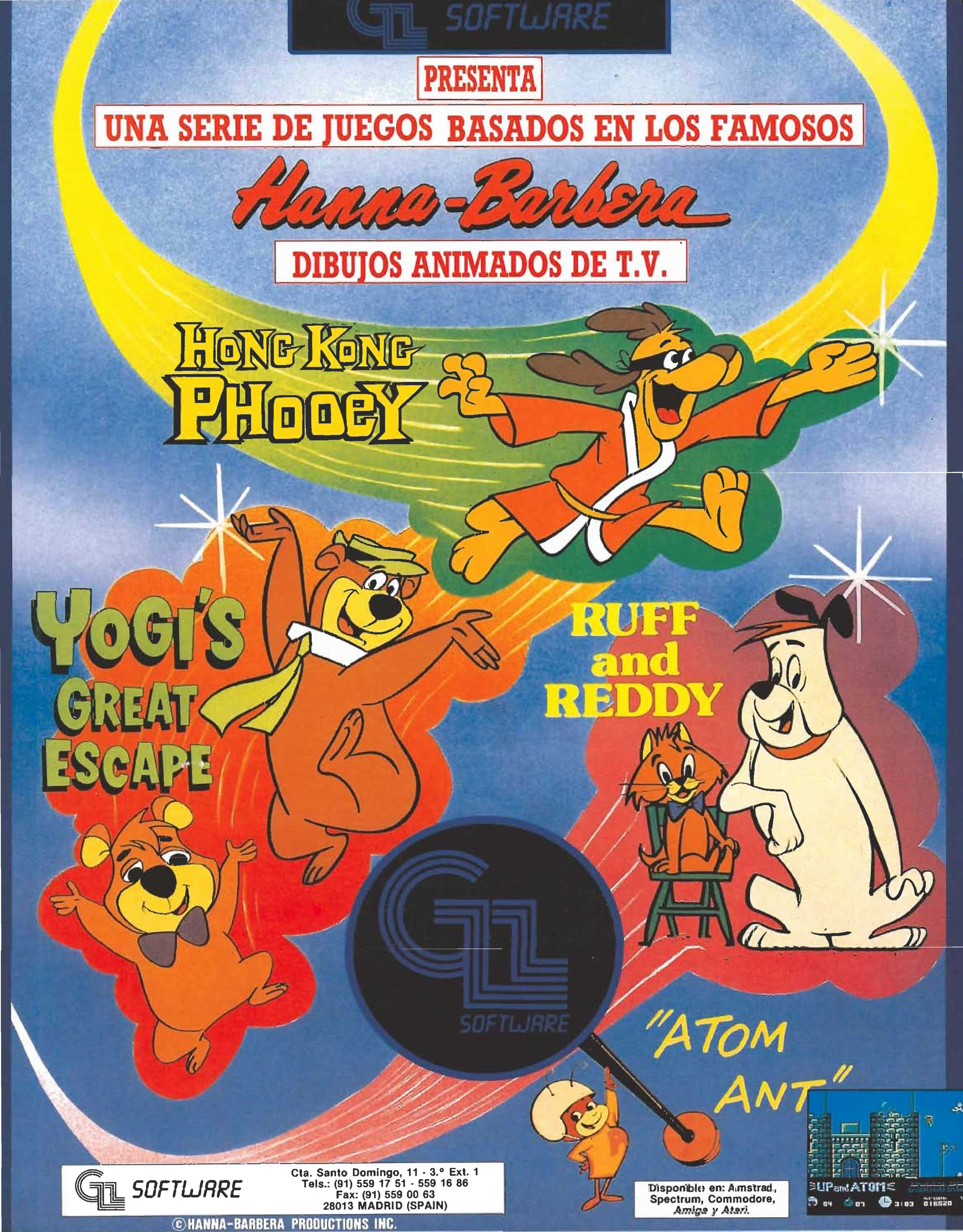
CARTUCHOS MSX

Nemesis	4900
Nemesis III	5900
Androginus (MSX II)	4900
Metal Gear (MSX II)	5900
Dunshot Basket	4900
Superation Games (MSX II	4900
Hole in one Profesional (Golf)	4900
Scramble (MSX II)	4900
USAS (MSX II)	4900
Vampire Killer (MSX II)	4900
Rastan Saga (MSX II)	4900
Rambo	4900
Salamander	4900
King Valley II	4900

ENVIA ESTE CUPON O UNA COPIA A MAIL SOFT - P.° Santa María de la Cabeza, 1 - 28045 MADRID

NOMBRE ______
APELLIDOS ______
DIRECCION COMPLETA ______
POBLACION ______ PROVINCIA ______
TELEFONO ______ C.P. ______
MODELO ORDENADOR ______
N.° CLIENTE ______
☐ NUEVO CLIENTE
FORMA DE PAGO:
CONTRA REEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	200
TOTAL	


SOFTWARE
PRESENTA
UNA SERIE DE JUEGOS BASADOS EN LOS FAMOSOS
Hanna-Barbera
DIBUJOS ANIMADOS DE T.V.
HONG KONG PHOOEY
YOGI'S GREAT ESCAPE
RUFF and REDDY
SOFTWARE
"ATOM ANT"
UP and ATOM
SOFTWARE
Cta. Santo Domingo, 11 - 3.° Ext. 1
Tels.: (91) 559 17 51 - 559 16 86
Fax: (91) 559 00 63
28013 MADRID (SPAIN)
Disponible en: Amstrad, Spectrum, Commodore, Amiga y Atari.
©HANNA-BARBERA PRODUCTIONS INC.



LA ESPÍA QUE ME AMÓ

Dos submarinos nucleares, uno ruso y otro británico, han desaparecido recientemente, y todas las pruebas parecen apuntar a que han sido robados por Karl Stromberg, un poderoso personaje que reside en una fortaleza submarina llamada Atlantis, situada cerca de las costas de Cerdeña.

Con la colaboración de la espía soviética Anya Amasova, James Bond recibe el encargo de los servicios secretos de su país de investigar la desaparición de dichos submarinos, cuyo uso indebido en manos extrañas podría suponer un serio peligro para la paz mundial.

Primera fase

James y Anya llegan a Cerdeña y se reúnen en el puerto con Q, el cual les hace entrega de un coche especial. Esta fase consta de dos secciones encadenadas: en la primera debemos conducir el coche que trasladará a ambos agentes hasta su hotel, mientras que la segunda se inicia en este punto y transcurre a bordo de la lancha que les conducirá a una reunión con Stromberg. Ambas transcurren mediante un suave scroll vertical y podemos observar en cualquier momento un mapa esquemático colocado en el lateral izquierdo, en el cual nuestra posición viene marcada por un punto parpadeante.

Durante la primera sección nos encontramos al mando de un sofisticado coche que circula a toda velocidad por la serpenteante carretera que nos conduce a nuestro objetivo. Como en la mayoría de los arcades de este tipo, podemos girar lateralmente y aumentar o disminuir la velocidad de nuestro vehículo, evitando a toda costa salirnos de la carretera pues de hacerlo las rocas dañarían seriamente el coche. Durante el recorrido intentaremos no atropellar a los transeúntes, evitar los conos rojos que señalizan la carretera e impedir el contacto con otros coches que aparecen en algunos tramos de la misma, rocas y charcos de aceite que nos harán perder momentáneamente el control del coche. También recomendamos recoger unas monedas marcadas con una letra Q que pasarán a un marcador especial pues nos serán de gran utilidad en la siguiente fase.

Solamente un indicador cobra importancia en esta sección, una barra roja horizontal que marca el nivel de resistencia del coche que provocará la pérdida de una de nuestras cinco vidas al agotarse tras varios choques con los peligros antes señalados. Si somos eliminados en un punto intermedio de esta sección tendremos que volver a empezar desde el principio, y disponemos de una ametralladora inagotable tanto en esta sección como en las siguientes para defendernos de nuestros posibles enemigos.

Una vez en el hotel, llegamos al embarcadero y en ese momento por el mero hecho de introducirnos por el lugar señalado nos pondremos a los mandos de una lancha que se hace inmediatamente a la mar. El desarrollo de esta sección es similar al de la anterior, evitando en esta ocasión arrollar a los bañistas, chocar contra los postes y ser atacados por lanchas conducidas por agentes de Stromberg, contra las cuales podemos hacer uso tanto de misiles como de cortinas de humo de uso limitado, tal como señalan dos indicadores situados bajo la barra de resistencia. En algunos puntos del recorrido deberemos tomar velocidad y deslizarnos por unos trampolines que nos ayudarán a saltar por encima de grandes obstáculos. Si somos eliminados en un punto intermedio de esta sección no será necesario repetir la fase de carretera sino que podremos volver a empezar desde el momento en el que el coche llega al embarcadero. Tras superar uno de los trampolines cruzaremos el dique que señala el final del puerto y, tras un corto trecho en absoluta calma, llegaremos a la costa para reducir la velocidad de la lancha junto a la misma y poner punto final a esta fase.



UNA PAREJA PERFECTA

Segunda fase

Primera sección.

Finalizada su reunión con Stromberg, Bond y Anya regresan a su hotel. Sin embargo, el malvado Stromberg descubre su verdadera identidad y envía a sus agentes para eliminarlos. En la primera de las dos secciones en las que se divide esta fase, nuestros protagonistas viajan a los mandos de su coche por una larga carretera en la que son súbitamente atacados por numerosos coches enemigos.

El planteamiento de esta sección es muy similar al de las dos secciones de la primera fase, es decir, arcade de scroll vertical a los mandos del coche en el que podremos guiarnos por el mapa del lateral izquierdo. La carretera se bifurca en varias ocasiones, de modo que os recomendamos seguir siempre el camino de la derecha exceptuando la última bifurcación, en la que una señal claramente visible en el suelo nos aconseja girar a la izquierda. En dos puntos del recorrido hará aparición un camión en el que podremos entrar colocándonos tras él a muy baja velocidad y esperando a que aparezca una rampa que nos permita entrar. Una vez en el interior del camión podremos utilizar las monedas recogidas hasta el momento para adquirir una serie de poderes especiales: restaurar completamente el blindaje del coche, comprar diversos tipos de armas ofensivas (misiles tierra-tierra, misiles tierra-aire, torpedos, láser) y defensivas (lanzadores de humo y pintura) y adquirir un mecanismo que permitirá al coche convertirse a voluntad en submarino y viajar bajo el agua. Cada una de estas ventajas tiene un precio que se descontará de las monedas disponibles, siendo precisamente el último de ellos el más caro (150 monedas) pero a la vez más importante, pues sin él no podremos acceder a la siguiente sección. Seleccionaremos las diversas opciones moviéndonos por los diferentes iconos, escogiendo el icono de salida cuando hayamos finalizado nuestras compras.

De las diversas armas señaladas, durante esta sección podremos hacer uso de ambos tipos de misiles y los lanzadores de humo y pintura, teniendo en cuenta que los misiles tierra-aire son únicamente útiles contra el gran helicóptero que aparece al final de la sección. En cualquier caso es el mismo programa el que selecciona los misiles a utilizar en función de las circunstancias, por lo que nuestra única misión al respecto será emplearlos solamente en los momentos importantes y vigilar los diversos marcadores que se irán agotando progresivamente.

El camino es continuo, es decir, si completamos el recorrido apareceremos de nuevo en el principio, por lo que debemos observar cuidadosamente el mapa para, cuando estemos próximos a la última bifurcación, girar hacia la izquierda. El camino terminará bruscamente en el mar, pero si disponemos del mecanismo submarino adquirido en el camión de Q, el coche se sumergirá y esta sección podrá ▶



LA ESPÍA QUE ME AMÓ

darse, por fin, por concluida.

Segunda sección.

Esta transcurre íntegramente bajo el agua a los mandos del sofisticado vehículo submarino en el que se ha convertido el coche del superhéroe.

En ella Bond decide volver a Atlantis pero esta vez por el mar, y en su camino hacia la fortaleza submarina será interceptado por numerosos ingenios acuáticos utilizados por Stromberg para patrullar y defender las proximidades de su base.

Tres son los indicadores a vigilar durante esta sección, el ya conocido indicador rojo de blindaje y dos más que hacen referencia a los torpedos y láseres disponibles. Si hemos comprado alguna de estas dos armas en el camión de Q podremos comenzar esta sección fuertemente armados, pues en caso contrario sólo dispondremos inicialmente de nuestra inseparable ametralladora y podremos conseguir armas más potentes recogiendo unos paquetes que aparecerán en lugares concretos del recorrido marcados con letras que indican su contenido (A= restaurar blindaje, T= torpedos, L= láser, S= disparo lateral, R= disparo trasero).

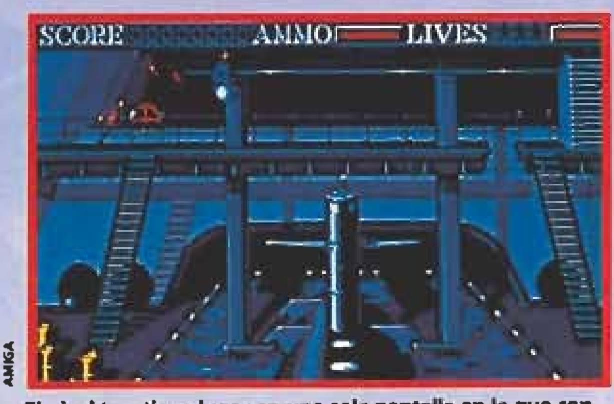
La combinación de todas estas ventajas convertirá al coche submarino en un potente vehículo de combate capaz de disparar simultáneamente ametralladora, torpedos y láser cubriendo las ocho posibles direcciones.

Tal como indica el mapa de esta sección, el camino puede dividirse en una serie de tramos al final de cada uno de los cuales seremos atacados por un enemigo de características superiores a los pequeños vehículos que lucharán contra nosotros en otros tramos de esta misma fase, enemigos que por supuesto necesitarán un número de impactos muy superior a lo normal para ser destruidos.

Al final del recorrido deberemos desactivar el sistema de defensa de la fortaleza submarina destruyendo para ello cuatro torretas, dos fijas y dos móviles, desactivadas las cuales el coche submarino podrá penetrar en el interior de la base de Stromberg.


AMIGA

El coche se transforma en un submarino perfectamente equipado en la segunda parte de la fase dos.



AMIGA

El nivel tres tiene lugar en una sola pantalla en la que controlamos un punto de mira como en «Operation Wolf».

Tercera fase

La visita de Bond a Atlantis confirma sus sospechas sobre Stromberg. Tras analizar la evidencia recogida, el gobierno de los Estados Unidos decide enviar pocos días después a uno de sus submarinos nucleares para destruir Atlantis.

En efecto, James y Anya suben a bordo del submarino americano y zarpan hacia la fortaleza enemiga, pero el malvado Stromberg descubre sus planes y envía a una de sus naves, la cual captura el submarino y lo conduce a una gigantesca base excavada en el interior de una montaña sumergida junto a los otros dos submarinos nucleares.

Una vez allí Bond consigue escapar y, tras liberar a la tripulación de los tres submarinos, intenta detener a Stromberg, pero éste se refugia en la sala de control, fuertemente blindada y protegida. Pese a lo arriegado de su propósito, Bond decide coger el detonador de uno de los misiles nucleares de los submarinos e intentar utilizarlo para destruir la sala de control en la que se refugia Stromberg.

La acción transcurre en una sola pantalla. Bond se encuentra sobre una esfera que cruza lentamente el espacio que le separa de la sala de control con el detonador en su mano, y su objetivo es simplemente llegar hasta ella y activarlo para a continuación retroceder y esperar a que haga explosión. Sin embargo el movimiento de la esfera es automático, por lo que nosotros controlamos un punto de mira con el cual podemos destruir a los agentes enemigos.

Disponemos de una reserva limitada de munición que podemos incrementar disparando a los cargadores que dejarán caer algunos enemigos y cada vez que se agote completamente nuestro armamento obtendremos dos disparos extra.

Cuarta fase

Destruido el blindaje de la sala de control, Bond irrumpe en la misma junto a la tripulación de los tres submarinos para descubrir que han llegado tarde, pues Stromberg ha tomado a Anya como rehén y ha programado los misiles de los submarinos británico y soviético para que sean lanzados sobre Nueva York y Moscú, lo que desencadenaría una guerra nuclear. Para evitarlo, Bond debe reprogramar el ordenador antes de que los misiles sean lanzados hacia sus objetivos.

Esta fase consiste en una original prueba de inteligencia. En la parte superior izquierda de la pantalla aparece una serie de cinco símbolos gráficos y disponemos de un número limitado de intentos para descubrir la clave numérica que equivale a dichos símbolos, clave que puede ser introducida utilizando el joystick para mover una mano


La acción de la quinta fase es similar a la segunda, aunque en ella pilotamos una moto acuática.



El malvado Stromberg retiene a Anya y la utilizará como escudo ante los disparos de Bond.

perfectamente animada con la que podemos introducir uno a uno los dígitos sobre un teclado numérico, pulsando la tecla C de dicho teclado para borrar todo lo introducido hasta el momento y la tecla ENTER del mismo teclado para confirmar la secuencia introducida. En ese momento aparecerán bajo la serie de símbolos los equivalentes gráficos de la secuencia introducida por nosotros, lo que nos ayudará a compararlas y localizar la clave correcta.

Aunque cada uno puede utilizar el método que prefiera, os recomendamos utilizar un procedimiento que garantiza obtener la clave correcta con un máximo de tres intentos. Para ello tecleamos en primer lugar los dígitos 01234 y observamos sus correspondencias gráficas, anotando los símbolos de la clave a descubrir que coincidan con alguno de estos cinco números. Repitiendo el proceso con los dígitos 56789 conoceremos ya la correspondencia de los diez números, momento en el que podremos introducir con toda seguridad la clave correcta. No debemos perder el tiempo en este proceso ni gastar inútilmente ni uno solo de nuestros intentos, pues si tardamos mucho en localizar la clave los misiles serán lanzados y la aventura deberá darse por concluida.

En este momento el ordenador nos permite el acceso al sistema, solicitándonos una tras otra las coordenadas (esta vez de seis dígitos) de los dos blancos actualmente asignados a los misiles. Os señalaremos que las coordenadas correctas son respectivamente 039048 y 038022, de forma que tras teclearlas los misiles quedarán reprogramados y evitaremos que sean lanzados contra sus objetivos.

Quinta fase

Ante la magnitud de los acontecimientos, el gobierno de los Estados Unidos decide destruir la fortaleza de Atlantis sin tener en cuenta que Anya ha sido conducida a la misma por el malvado Stromberg. Bond obtiene de sus superiores una hora de tiempo para entrar en la fortaleza y rescatar a Anya antes de que los misiles norteamericanos la destruyan completamente, sabiendo que de ese modo está arriesgando su propia vida.

Para ello Bond utiliza una moto submarina especialmente diseñada por Q, a bordo de la cual deberá destruir los sistemas defensivos de Atlantis tal como hizo en la segunda fase. Es por ello que el desarrollo de esta fase es bastante similar, limitándose a un recorrido vertical constante en el que el ya conocido mapa nos ayudará a localizar nuestra posición. Aunque los enemigos sean diferentes dispondremos de las mismas ayudas, es decir, de las cápsulas con diferentes letras que podremos recoger en diversos puntos del recorrido y nos permitirán poner al máximo nuestros niveles de blindaje, torpedos y láser y conseguir la posibilidad de lanzar disparos laterales y traseros. También deberemos enfrentarnos a enemigos de grandes dimensiones que intentarán por todos sus medios impedir que alcancemos nuestro objetivo y nos obligarán a utilizar contra ellos nuestro armamento de mayor calibre.

Sexta fase

Bond se encuentra por fin en el interior de Atlantis y recorre desesperadamente sus instalaciones para intentar localizar a Anya antes de que se agote el escaso tiempo que le queda. Esta sexta y definitiva fase es bastante similar a la tercera y, como en ella, la acción transcurre en una sola pantalla. Controlamos un punto de mira que podemos trasladar por un largo pasillo de cuyas puertas surgen sicarios de Stromberg que nos dispararán con sus armas e intentarán acabar con nuestra energía. Como en la tercera fase disponemos de una munición limitada que podemos reponer disparando contra los cargadores que dejan caer algunos enemigos muertos.

Sin embargo la atención de Bond se encuentra en los personajes que van a hacer su aparición en el corredor. El primero en llegar es el «Tiburón», un viejo enemigo de Bond que se ha trasladado a Atlantis para intentar resolver unas antiguas cuentas y se encontrará con un caluroso recibimiento de nuestra parte.

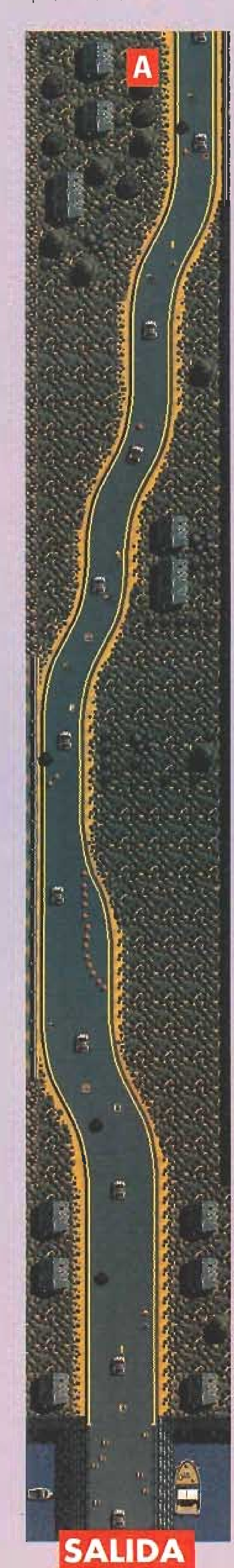
Finalmente el malvado Stromberg hará su aparición desde el lateral derecho disparando sin cesar contra nosotros a la vez que se parapeta detrás de Anya para garantizar su seguridad. Debemos ser muy rápidos y apuntar cuidadosamente nuestros disparos para evitar herir a Anya y obtener cuatro certeros impactos en la cabeza del malvado criminal, el cual caerá fulminado al suelo. Sus esbirros seguirán disparando durante unos pocos segundos más pero finalmente saldrán huyendo al ver caer a su jefe, momento en el que Bond y Anya escaparán de Atlantis a bordo de una nave de emergencia momentos antes de que la base sea destruida, nave que será recogida por una patrulla americana que pondrá definitivamente a nuestros héroes a salvo. Si Anya muere en el tiroteo el juego finalizará igualmente, pero no podremos observar la escena final porque dicha escena, que no vamos a describiros, es cosa de dos. ■

(Nota:este artículo ha sido elaborado a partir de la versión Amiga, por lo que debemos señalar que las fases 3,4 y 6 son exclusivas de los ordenadores de 16 bits)

Pedro José Rodríguez

MAPA MICRO Manía LA ESPÍA

Los mapas y el diseño de este artículo han sido íntegramente realizados utilizando un sistema informático desarrollado en exclusiva por la revista **Micromanía**











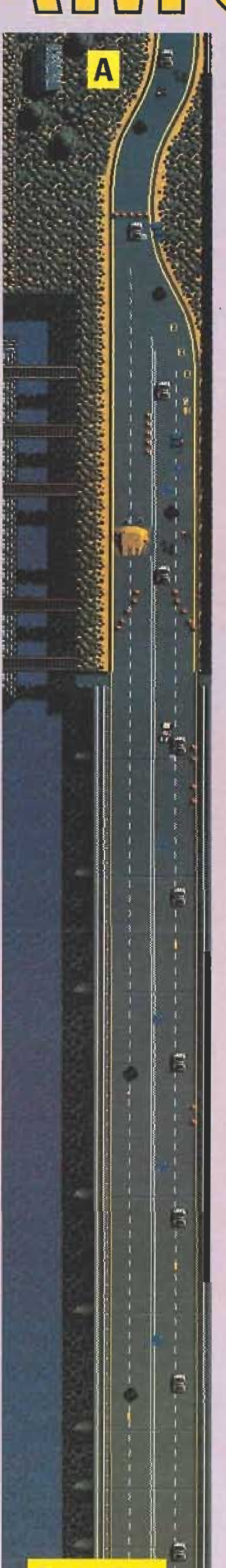


QUE ME AMÓ

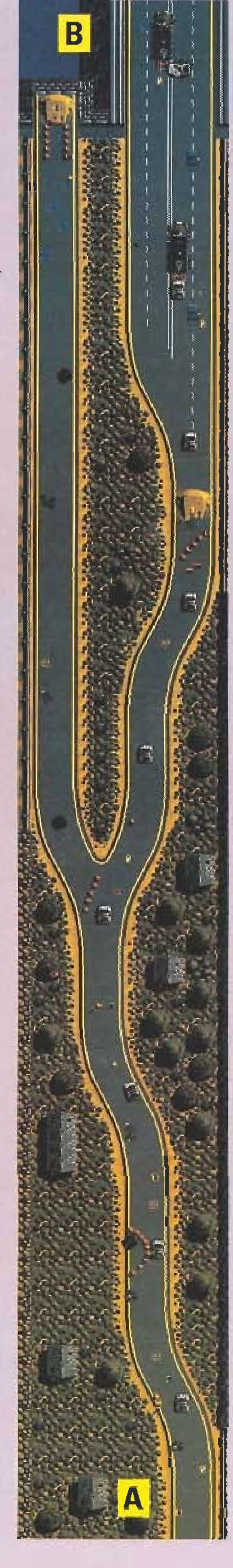
Con la colaboración de Anya, Bond deberá investigar la desaparición de los submarinos nucleares.





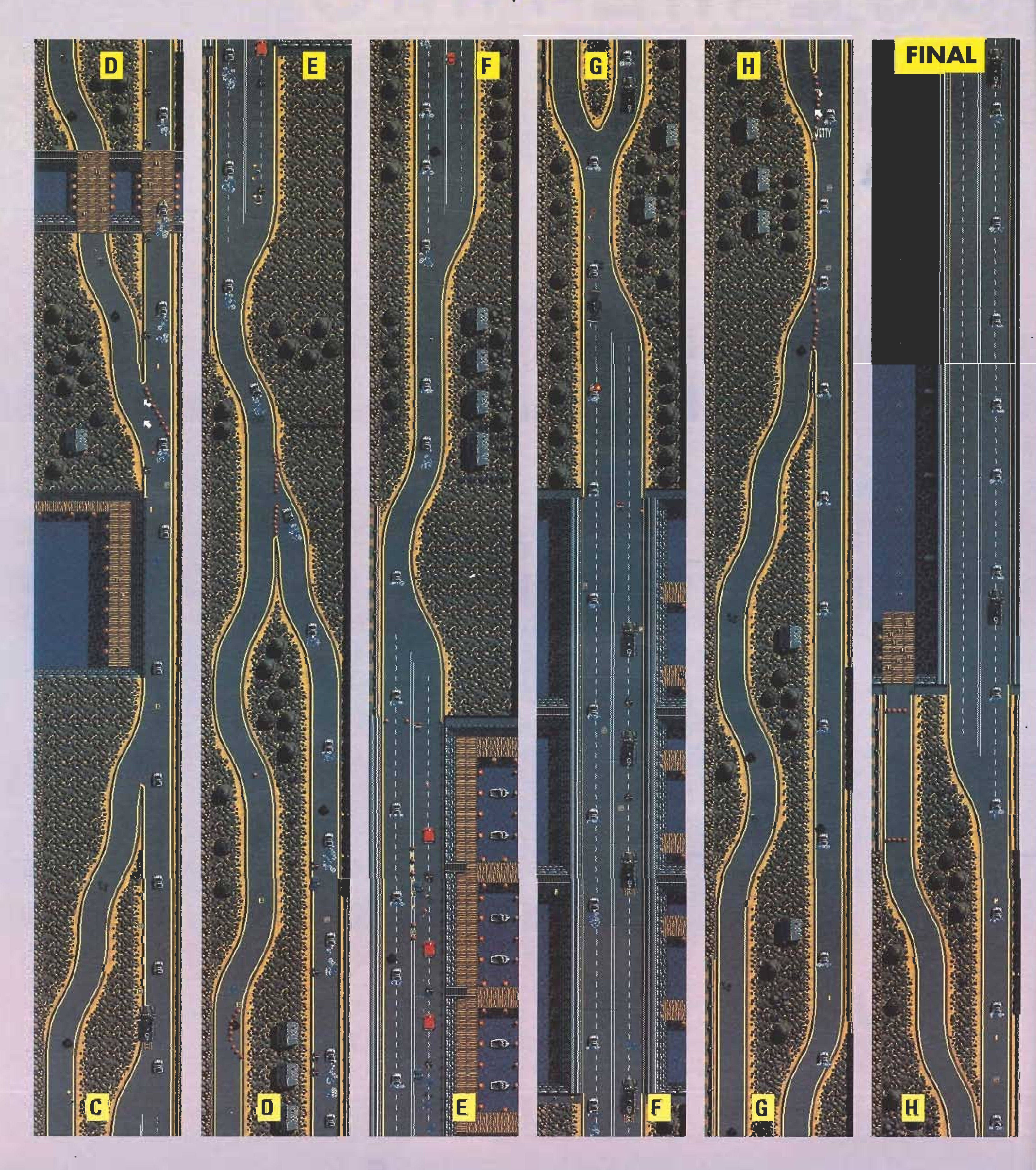


SALIDA





LA ESPÍA QUE ME AMÓ



ALTA TECNOLOGIA EN VIDEOJUEGOS





MOONBLASTER





MOONBLASTER es el primer juego que ofrece un método revolucionario. FULLVISION: el escenario BIT-MAP se hace mayor y se desplaza como en la vida real. Además, la rápida animación tridimensional te pondrá en contacto directo con el juego.

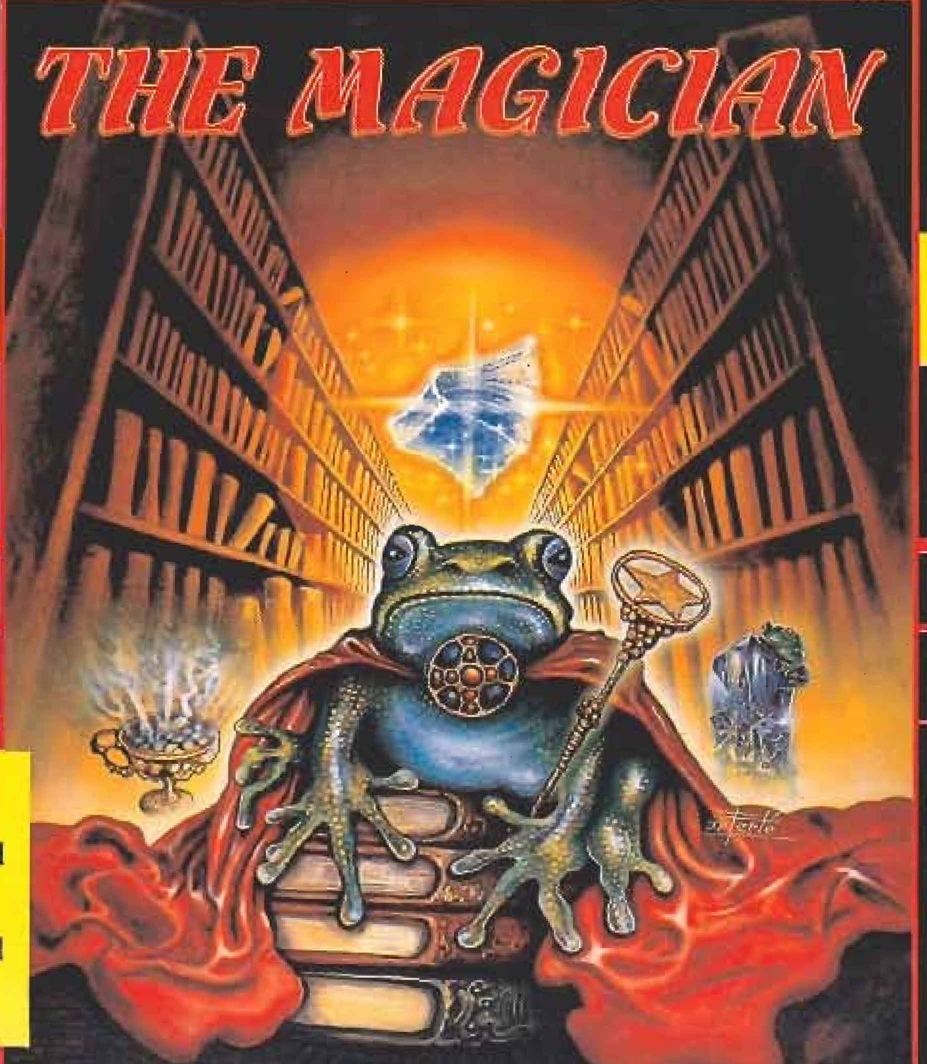


TIMERACE

El maravilloso viaje a través de la historia de Cistar-Loriciel. Este juego de reflexión te hará viajar a través de la historia desde las tempranas épocas de la prehistoria hasta la caída del Muro de Berlín.



THE MAGICIAN



MAGICIAN

Un juego Arcade con un grand scroll horizontal. Animaciones y gráficos en armonía con el argumento del juego.



DAYS OF Thunder

El juego de la película



"Construidme un coche y ganaré Daytona"

(Tom Cruise)

MINDSCAPE te presenta la licencia oficial del próximo film protagonizado por

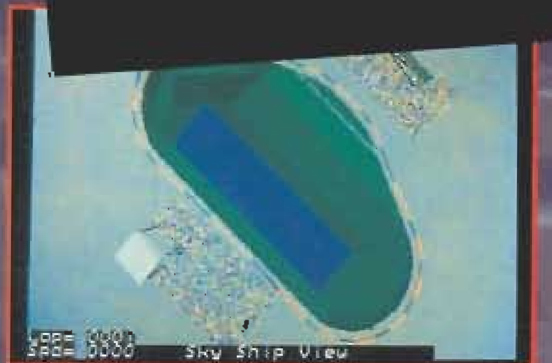
TOM CRUISE

- VECTORES POLIGONALES EN EL DISEÑO DE SUS GRAFICOS
- SECUENCIAS RECIPROCAS DE PARADAS EN BOXES
- MULTIPLES PUNTOS DE MIRA DE CAMARA
- BANDA SONORA DE LA PELICULA
- DISPOSICION PRECISA Y REALISTA DE LA PISTA

¡Siente la pasión por los coches!

Vive la emoción y la acción a 320 Km/h en las carreras de los excitantes circuitos de Norte América (NASCAR).









DISTRIBUIDO POR:



C/ FRANCISCO REMIRO, 5-7
28028 MADRID. TEL: 450 89 64

BEAST II

Regreso al reino de las sombras

Cuentan las leyendas que hace algunos años, durante una noche de tormenta, un niño fue raptado por fuerzas desconocidas que le trasladaron de su pueblo natal a la fortaleza del Señor de las Bestias. Allí, el niño fue conducido a profundas cámaras subterráneas a las que nunca llegaba la luz y quedó al cuidado de varios oscuros y poderosos magos. Ellos le alimentaron con diabólicas pociones que, a lo largo de los años, fueron cambiando su cuerpo y su mente hasta convertirlo en un ser de horrible apariencia externa sin apenas rasgos humanos, un ser con una rudimentaria inteligencia dotado sin embargo de excelentes capacidades para la lucha que fue nombrado mensajero personal del mismísimo Señor de las Bestias.

Pero un día la criatura tuvo conocimiento de su verdadero origen, y una llama de comprensión y conocimiento se encendió en su mente adormecida. Al tomar conciencia de su naturaleza humana y de la odiosa forma en que había sido manipulada su mente decidió que no descansaría hasta obtener la libertad y el cuerpo humano que nunca debió dejar de tener. Las leyendas cuentan que, en un combate desigual y solitario contra los servidores del diabólico Señor, la criatura pudo llegar al corazón mismo de la fortaleza de su enemigo para derrotarle y obtener de él la promesa de un cuerpo humano. La antigua bestia volvió a recuperar su apariencia original y, libre de la tiranía de su antiguo amo, regresó junto a su familia para emprender una nueva vida.

Sin embargo, la venganza había anidado en lo más profundo del despiadado corazón del Señor de las Bestias. Furioso por la humillación sufrida de manos de la que fuera una de sus mejores criaturas, envió a su sicario, el mago Zelek, como instrumento de su odio. En lo más profundo de una oscura y aciaga noche, la historia se repitió llevando de nuevo el dolor a una familia que acababa de conocer la felicidad del regreso de su hijo perdido. Una niña recién nacida, hermana del héroe, corrió su misma y triste suerte al ser raptada por el diabólico mago transformado en una gigantesca criatura alada.

Destrozada su recién ganada felicidad, y recordando con amargura el triste destino que le esperaba a la desdichada criatura, que no es otro que el que él mismo sufrió durante sus largos años de cautiverio, la antigua bestia abandonó un hogar estremecido de nuevo por el dolor con la firme decisión de arrancar a su hermana de las garras de sus diabólicos raptores.



Lágrimas de rabia y desolación surcan el rostro del héroe, pues la desgracia ha vuelto a abatirse sobre su familia. Su hermana recién nacida ha sido arrebatada de su cuna repitiéndose así un horrible rapto del que él mismo fue desgraciado protagonista hace ya bastantes años.





El juego

Con el objetivo principal de rescatar a su hermana de las manos del mago Zelek, esta segunda parte de «Shadow of the beast» reafirma el componente de aventura para dotar a la acción de una compleja trama argumental de la que carecía la primera parte. Además de luchar contra las diabólicas criaturas enviadas por su enemigo, nuestro héroe deberá hacer correcto uso de los objetos disponibles y conversar con los diversos personajes que encontrará durante su aventura.

Podemos disponer simultáneamente de cuatro objetos. Una pequeña flecha roja, colocada inicialmente sobre el primero de ellos, puede ser desplazada mediante el uso de las cuatro primeras teclas de función, de forma que la flecha antes citada identifica al objeto actual, el que será utilizado al pulsar fuego. Al comenzar el juego sólo disponemos de un único pero imprescindible objeto, una bola de acero atada a una cadena que nos servirá de arma arrojadiza para destruir a la gran mayoría de los enemigos. Sin embargo, nuevos e imprescindibles objetos pueden ser recogidos durante el juego pasando simplemente sobre ellos.

Sólo tenemos una vida representada por una redoma llena de un líquido rojo situada en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Disponemos de tres teclas para interactuar con los personajes de nuestro entorno. La tecla A (ask, preguntar) provoca la aparición de un cursor en la parte inferior de la pantalla con el que, si nos encontramos lo suficientemente cerca de un ser inteligente, podremos teclear un nombre y pulsar return, obteniendo posiblemente a cambio un mensaje de dicho ser si la palabra tecleada le resulta conocida. La tecla S (score, puntuación) hace aparecer brevemente en dicha parte inferior el dinero que poseamos y la puntuación actual, ambas inicialmente a cero. La tecla O (offer, ofrecer) sirve para ofrecer el objeto seleccionado a un personaje externo, intentando conseguir de ese modo una situación específica o algo a cambio. La lista de teclas especiales se completa con la tecla Help, que detiene momentáneamente el juego hasta que se pulse la tecla Del y la tecla F10 que aborta la partida.

CÓDIGO SECRETO

SPECTRUM

HAMMERFIST

Para facilitarte las cosas en este difícil pero entretenido juego redefine las teclas como Y, U, I, O, P; pasad la primera pantalla y cuando lleguéis a la segunda apretad la L, veréis como seguís avanzando sin ningún problema. Esto lo podéis repetir todas las veces que queráis.

Manuel Garzón (Sevilla)

GHOULS'N GHOSTS

Hacía algún tiempo que no publicábamos algún pokecillo para que los manitas paséis el rato, pues aquí va el de vidas infinitas para esta fantástica conversión: Poke 35386, 1 y a disfrutar.

Carlos Antiñano (Sevilla)

COLISEUM

Si quieres ser invisible en este juego, cuando comiences la partida en la posición donde corres baja un gradito y no chocarás contra ningún obstáculo. Si además tecleas ISABEL tendrás vidas infinitas.

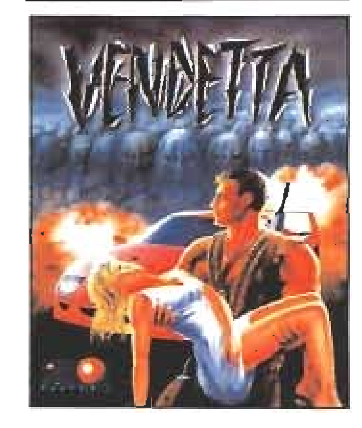
Vicente Riba (Barcelona)

THUNDERBLADE

Después de elegir el tipo de control del helicóptero, saldrá una pantalla con dos opciones, pulsa simultáneamente las teclas G y O y el borde cambiará de color unos segundos. Cuando comiences a jugar aprieta ENTER y pasarás de nivel inmediatamente.

Millena Software (Alicante)

VENDETTA



Más pokes para dar y tomar:

En la primera fase:
Inmunidad
POKE 35469,0:
POKE 38208,0:
POKE 38237,0
Tiempo infinito
POKE 40243,167
En la segunda, cuarta y sexta fase:
Tiempo infinito
POKE 38241,167
En la tercera:
Inmunidad
POKE 35060,0:
POKE 37328,0:
POKE 37357,0
Tiempo infinito
POKE 39297,167
En la quinta:
Inmunidad
POKE 34980,0:
POKE 37273,0:
POKE 37302,0
Tiempo infinito
POKE 39241,167
En la séptima:
Inmunidad
POKE 34841,0:
POKE 36816,0:
POKE 36845,0

La redacción

MSX

ALTERED BEAST

En cualquier nivel teclea las letras de la palabra ZYDRO, podrás cargar el siguiente.

Vicente Caamaño (La Coruña)

LIVINGSTONE SUPONGO II

En la primera fase pulsando a la vez los dos paréntesis se obtienen vidas infinitas.

Carlos Garrido (Madrid)

WELLS & FARGO

Para ver el final de este juego lo único que tienes que hacer es colocar la diligencia en la zona inferior de la pantalla y mantener al personaje que dispara agachado. Llegarás a Valdecañas City con vida.

Manuel Cardo (Madrid)

LIVINGSTONE SUPONGO II

Cuando os maten, si pulsáis ENTER, la tecla de girarse, mientras cae poco a poco vuestra ropa al suelo, no sólo os quedaréis en el mismo lugar donde estáis colocados sino que no perderéis ninguna vida.

Salvador Justo (Castellón)

NEMESIS 2

Pulsa F1, y luego si escribes METALION, tendrás inmunidad, si escribes NEMESIS, pasarás de nivel.

Raúl y Jorge Pérez (Madrid)

CORSARIOS

Durante la primera carga pulsando G, B, N, M se nos darán 999 puntos de power. En la segunda carga el power será infinito.

F. J. Gómez (Málaga)

GUIA PARA COMPLETAR LA AVENTURA

BEAST II

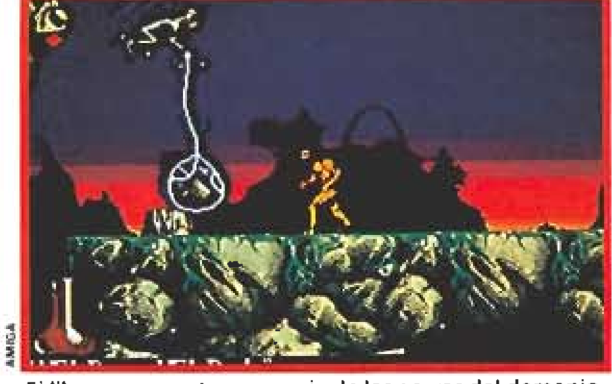


Tendremos que manejar las palancas para conseguir destruir la piedra en mil pedazos.

El odio de los dragones

Nada más comenzar el juego nos desplazamos hacia el este y, tras atravesar un bosque plagado de peligrosas criaturas y cruzar un puente sobre un río infestado de enormes peces carnívoros, llegamos a la presencia de un hombre. Al intentar acercarnos a él, un diablo surge súbitamente desde lo alto y lo atrapa con un lazo energético, comenzando lentamente a elevarlo hacia él. Atendiendo a los gritos de ayuda del hombre, tenemos el tiempo justo para saltar repetidamente hacia el diablo, utilizando nuestro arma para eliminarle tras varios impactos.

El hombre aturdido caerá a salvo al suelo y, tras agradecerte tu intervención, te explicará su odisea: un compañero suyo ha sido raptado momentos antes por los esclavos del dragón Ishran y te indica que su señor, un dragón bondadoso llamado Barloom, te recompensará si consigues rescatarlo. Antes de marchar puedes hacer al hombre varias preguntas, averiguando mediante ellas entre otras cosas que los dos dragones son grandes enemigos, que Zelek es sicario del gran Maletoth y que Ishran vive en el fuertemente protegido pasaje este. Es imprescindible preguntarle por las trampas que hay en el camino (traps), obteniendo un mensaje que hace referencia a un interruptor. Anota cuidadosamente la indicación sobre ese interruptor (lower/upper, inferior/superior) pues será de gran ayuda más adelante.



Si liberamos a este personaje de las garras del demonio sabrá recompensarnos adecuadamente.

Continuamos hacia el este y comenzamos a bajar entre las raíces de los árboles hasta deslizarnos por una cuerda y avanzar por un estrecho pasaje situado al este. Al poco tiempo un diablillo surge del pasaje volando rápidamente hacia el oeste. Le seguimos rápidamente para observar que comienza a cortar la cuerda descrita anteriormente, por lo que debemos destruirle antes de que logre su objetivo.

De vuelta al pasaje, una gigantesca roca punzante que tapona completamente el camino comienza a avanzar hacia nosotros empujada por otro sicario de Ishran. Debemos retroceder hacia el borde derecho del pasaje y disparar en ese momento nuestro arma para destruir a nuestro nuevo enemigo y conseguir que la roca se desvanezca dejando el camino libre. Ahora es el momento de continuar avanzando por el pasaje, esquivando o destruyendo dos enormes bloques de piedra que caerán del techo para intentar aplastarnos.

El camino se empina levemente al tiempo que aparece un nuevo diablillo que, al ser destruido, dejará caer una llave amarilla que debemos recoger. Seguimos caminando hasta llegar a un extraño lugar lleno de poleas y cadenas en el que tu primera acción debe ser ahuyentar a un nuevo diablillo. Dejando para más tarde las inquietantes estructuras de este lugar, decidimos trepar por la cadena y, una vez en la parte superior, saltar hacia la derecha.

Tras abrir una compuerta haciendo uso de la llave recién recogida llegaremos a una pared de roca en la que se observa un ascensor suspendido y dos interruptores. Ahora es el momento de utilizar nuestra bola para activar uno de esos interruptores, el indicado por el hombre al que salvaste del diablillo al comienzo de la aventura, que varía para cada partida y puede ser el superior (upper) o el inferior (lower). Activar el interruptor equivocado supondrá la desaparición de la plataforma sobre la que descansamos y nuestra caída al lago de ácido, con la consiguiente pérdida total de energía. Por tanto, de ningún modo debemos intentar activar cualquiera de los interruptores sin haber conseguido previamente la información necesaria. Pulsado el interruptor correcto, el ascensor desciende hasta el nivel del suelo, momento en el que nos introducimos rápidamente en él y esperamos a que se eleve automáticamente.

Nos encontramos en un lúgubre castillo poblado por peligrosos vampiros. Caminamos hacia la derecha, haciendo uso de la cadena de una lámpara para saltar al otro lado de un abismo. Más adelante podemos recurrir a otra de estas lámparas para alcanzar una habitación especialmente elevada en la que observaremos un cofre que, al ser destruido, liberará seis monedas de oro y una pócima de revitalización, objetos todos que debemos recoger.

Las monedas quedarán reflejadas en el marcador de dinero que puede ser observado al pulsar la tecla S, mientras que la pócima se añadirá a nuestro inventario y podrá ser empleada en cualquier momento para recuperar completamente nuestra energía. Hay muchas otras pócimas en otros lugares del juego, por lo que no volveremos a insistir sobre este particular.

Antes de retroceder alcanzaremos el límite este del castillo para recoger una curiosa llave colocada sobre una mesa. Ahora ya podemos volver atrás y saltar de nuevo hacia la gran lámpara sobre el abismo, deslizándonos por ella hacia abajo hasta que sea posible observar la escena en el fondo de esa estancia: un gran monstruo prisionero tras unas rejas y un nuevo diablillo dormido sobre una mesa.

Para evitar despertar al guardián (que dejaría escapar al monstruo y haría subir la lámpara dejándonos atrapados) saltaremos hacia la parte izquierda y abriremos las rejas con la llave recién obtenida. El mons-

La venganza ha sido concebida en lo más profundo del despiadado corazón del Señor de las Bestias.



A base de saltos conseguiremos destruir la frágil separación entre la superficie y el mundo subterráneo.

Con la contraseña correcta conseguiremos penetrar en la morada de Barloom.

Regreso al reino de las sombras

truo saldrá de su encierro y hará huir al guardián, momento en el que deberemos activar el interruptor inferior de los dos colocados en la pared derecha (siempre el inferior, pues de otro modo la lámpara desaparecería y nos quedaríamos atrapados) y escapar rápidamente para evitar que el monstruo nos reste más energía. Cumplida nuestra misión en el castillo, podemos retroceder al ascensor y volver abajo.

De vuelta al exterior, descendemos por la cadena y nos dirigimos hacia la izquierda cruzando un puente que acaba de aparecer tras activar la palanca en la habitación del monstruo. En el extremo izquierdo observaremos una gran roca, un garfio y tres palancas. Las palancas sirven para mover libremente el garfio (superior: abrir y cerrar garfio, central: moverlo horizontalmente, inferior: moverlo verticalmente),de forma que haciendo uso de la bola nuestro objetivo es golpear las diversas palancas siguiendo un orden lógico que nos permita agarrar la gran roca, elevarla, transportarla al otro lado del lago de ácido y, una vez allí, dejarla caer desde la máxima altura abriendo el garfio que la sujetaba. Al caer, la roca se fragmentará en varios pedazos uno de los cuales quedará a nuestra disposición sobre el suelo. Ahora debemos empujar el fragmento de roca hacia la derecha, el cual se detendrá automáticamente sobre uno de los extremos de un tablón colocado a modo de palanca. Colocamos dicha palanca con la parte más baja sobre la roca, trepamos por la cadena y desde cierta altura saltamos hacia la derecha para intentar caer sobre el otro extremo del tablón. La roca saldrá despedida verticalmente, se colocará sobre el ascensor situado sobre nosotros y actuará como contrapeso, de forma que tenemos el tiempo justo para caminar hacia el otro ascensor (inicialmente a nuestra izquierda a ras de suelo), pues en pocos segundos dicho ascensor se elevará y nos permitirá acceder a una nueva zona.

Nos encontramos frente al malvado dragón Ishran, que pese a su fiero aspecto no resistirá unos cuantos impactos de nuestro arma. Ahora es el momento de rescatar al prisionero, oculto en el interior de una especie de crisálida que cuelga de una rama que deberemos destruir con nuestros disparos. Libre por fin de su encierro, el hombre mostrará su agradecimiento dándonos una contraseña (que puede ser una de las cuatro siguientes: Oberon, Eternity, Necropolis y Sunstone) que nos permitirá llegar a la presencia de su amo, Barloom.

Para llegar a la morada de Barloom debemos retroceder todo el camino hasta la cuerda, bajar por ella y continuar hacia la derecha y luego hacia abajo. Antes deberemos dar la contraseña correcta al guardián que custodia la residencia de Barloom, momento en el que la losa que impedía la entrada se elevará para permitirnos acceder a las habitaciones del dragón. En ellas encontraremos no sólo un nuevo cofre con seis monedas y una nueva pócima sino al mismo Barloom que, agradecido por haber salvado a sus dos guerreros y conocedor de nuestra misión nos hará entrega de un pergamino con la indicación de que se lo hagamos llegar al anciano del bosque, el cual podrá utilizar su anillo para crear con ambos un conjuro que destruya a Zelek.

El oasis y las llanuras de Karamoon

Tras salir de la morada de Barloom, volvemos a la famosa cuerda para en esta ocasión dirigirnos hacia la izquierda. Tras arrojar a los lagos de ácido a dos imponentes guardianes fieramente armados y apoderarnos del contenido de un nuevo cofre, llegaremos a una taberna conocida como el Oasis de Karamoon y entraremos en ella. Un viejecillo, propietario del establecimiento, nos abrirá la puerta y contestará amablemente a nuestras preguntas sobre el bebé raptado y sus poderosos secuestradores, pero lo único realmente importante en la taberna es una jarra de vino que deberemos recoger pues nos será de ▶

CÓDIGO SECRETO

ATARI ST

LORNA

Los chicos de Topo Soft nos han proporcionado un truco para que podáis llegar al final de su estupendo programa sin ninguna complicación: pausear el juego y teclear ISABEL. Ahora sólo falta saber una cosa, ¿quién será Isabel?

PREDATOR

En cualquier momento del juego si pulsamos la tecla F10 volveremos a tener las tres vidas iniciales. ¡Dadle duro al alien!

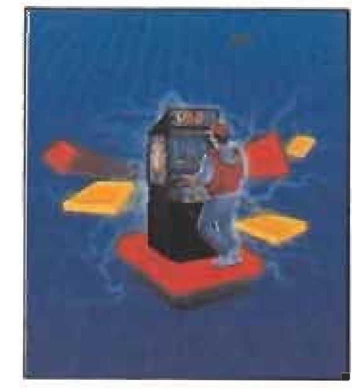
Roberto Luis Alonso (Santander)

IVANHOE

Pulsa la tecla de pausa y escribe «JC IS THE BEST», pulsando N pasarás al siguiente nivel, con DELETE matarás a todos los monstruos y con CONTROL matarás a los monstruos del BONUS.

Danny Martínez García (Elche)

KLAX



Para pasar a la última fase tan sólo hay que apretar la tecla del número 4 mientras estemos jugando.

Javier Cardenas (Barcelona)

ENDURO RACER

Como sabemos que todavía hay muchos de vosotros que seguís disfrutando con esta estupenda simulación de Activision os proponemos que pulséis / y tecleéis CHEAT. Ahora con la tecla T obtendréis tiempo extra.

Pedro Bernar (Madrid)

PC

GONZALEZZZ

Para conseguir inmunidad tienes que entrar en la iglesia y dejar que se te acerque una rata, luego entra y sal varias veces hasta que consigas que no te quite energía.

Domingo Afonso (Orense)

ROGER RABBIT

Para poder llegar con facilidad a la tercera y cuarta fase, cuando estemos en el segundo nivel pulsad la tecla de ESCAPE.

Gregorio Barrero (Pamplona)

XENON 2

El mejor armamento para los laterales son un par de cañones y dos láser además de comprar dos letras P. Para la parte trasera compra un DRONE. En la primera tienda de la última fase vende todo lo que tengas y luego vuélvelo a comprar, es un negocio redondo.

Antonio Lozano Martínez (Madrid)

DEFENDER OF THE CROWN

¡Vence en todos los torneos! Lo único que tienes que hacer es situar tu lanza justo en el centro del escudo de tu enemigo y bajarla: una vez para el primer enemigo, tres veces con el segundo y cinco con el tercero. La conquista del trono inglés es cosa hecha.

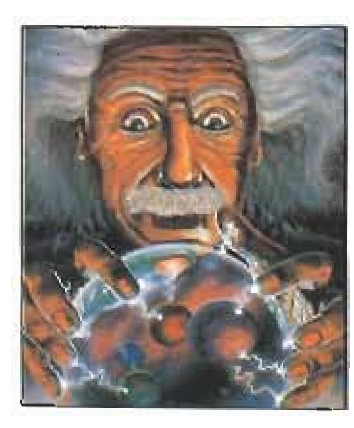
David Nieto (Madrid)

LICENCIA PARA MATAR

Para obtener munición infinita en la segunda fase hay que hacer lo siguiente: cuando matéis a algún enemigo y os de un cargador disparad todas las balas que tengáis y no lo cojáis hasta que no os quede ninguna.

Francisco Arias (Jaén)

E-MOTION



Cada vez que pases de pantalla aprieta la D para grabar la partida, cuando veas que vas a sumergirte en una explosión de átomos aprieta la R. Puedes hacerlo cuantas veces quieras.

Juanjo (Castellón)

DOUBLE DRAGON II

Para hacer más fácil todavía el juego cárgalo poniendo TANDY y todos tus adversarios aparecerán iguales, no habrá ni supervillanos ni mujeres.

Roberto Alonso (Zaragoza)

GUIA PARA COMPLETAR

LA AVENTURA

BEAST II



AMIGA

Deberemos llevar al Anciano del Bosque el pergamino que nos entregará el dragón bueno Barloom.

gran utilidad más adelante. Ahora ya podemos abandonar el local y dar marcha atrás a todo el camino que nos llevó a estos extraños lugares para regresar a la superficie y caminar en esta ocasión hacia la derecha.

Llegaremos a un bosque habitado por unos pigmeos que, pacíficos en apariencia, no permiten que ningún extraño cruce su bosque. Pero dado que es imprescindible que continuemos nuestro camino, no habrá más remedio que provocar la pelea con los pigmeos y atravesar el bosque lo antes posible.

Superados los belicosos habitantes del bosque, llegaremos a una zona rocosa en la que podremos utilizar los diferentes salientes para saltar de uno a otro y alcanzar una zona elevada dominada por un puente en la que un espantoso monstruo verdoso arroja unas cápsulas que explotan al poco tiempo del contacto con el suelo. Tras repetidos impactos de nuestra arma, el monstruo desaparecerá dejando en el suelo un hacha que podemos recoger. También debemos abrir dos cofres y recoger su contenido, uno de ellos cerca del monstruo antes indicado y otro más arriba, tras abrirnos camino destruyendo una barrera natural.



AMIGA

Este gigante conseguirá arrojarte al abismo si antes no eres capaz de eliminarle.

Ahora es posible volver al suelo y, retrocediendo unos pocos metros, observar una parte del suelo al pie del bosque en el que la vegetación parece ser especialmente fina. En efecto, saltando desde cierta altura sobre dicha zona, podremos romper el débil muro vegetal y acceder a unas escaleras excavadas en la roca que nos conducirán al episodio probablemente más apasionante de nuestra aventura.

Las cavernas de cristal

Nos encontramos en las profundidades de la tierra, en una gigantesca caverna salpicada por pequeños lagos de lava en la que deberemos caminar con cuidado para evitar las gotas de ácido que caen del techo y los enormes bloques de cristal que surgen de los lagos a nuestro paso. Por suerte es posible encontrar el sexto y último cofre y una nueva pócima revitalizadora.

Pronto nos encontraremos cerca de un puente, momento en el que deberemos extremar la precisión de nuestros movimientos. Observando el pequeño pilar colocado en el extremo derecho del puente, nos colocaremos de forma que nuestro cuerpo se encuentre un poco a la izquierda del mismo, momento en el que quedará en nuestro campo visual un goblin vigía sentado al otro extremo del puente y aparentemente distraído. Desde esta distancia (y no más cerca pues el goblin nos vería y correría a dar la alarma) nos agachamos y descargamos varios impactos del hacha contra el goblin, comenzando a correr inmediatamente en su persecución. Un poco más adelante el goblin dará la voz de alarma y hará que sus compañeros hagan caer un bloque de piedra y retiren lentamente un puente metálico colocado sobre un abismo, pero al haber conseguido herir al goblin con el hacha será posible cruzar el puente antes de que desaparezca completamente y sobrepasar el bloque de piedra. Ahora debemos darnos prisa en destruir tanto al goblin vigía como al encargado de mover el puente y los que nos atacan desde una habitación superior, para acto seguido destruir completamente el bloque de piedra mediante un respetable número de impactos con la bola.

Ya hemos penetrado en las defensas de la guarida de los goblins. En primer lugar accedemos a una zona más elevada y, tras mover una palanca que desactiva durante un periodo limitado de tiempo una trampa de pinchos, nos desplazamos rápidamente al extremo izquierdo para activar una nueva palanca, regresando a continuación al punto de partida. Ahora podemos continuar caminando y dejarnos caer a una sala inferior en la que cuatro goblins inicialmente distraídos darán inmediatamente la alarma en cuanto descubran nuestra presencia. Recogemos una llave amarilla marcada con un número uno y avanzamos hacia la izquierda, momento en el que seremos atrapados en una jaula y trasladados a una prisión vigilada por un carcelero. Todo intento de destruir la puerta de la prisión supondrá la electrocución tanto de nuestro héroe como de otro desdichado prisionero tendido al fondo de la misma, por lo que nuestra única posibilidad consiste en ofrecer la jarra de vino al carcelero, el cual beberá su contenido y caerá dormido. Ahora sí que es posible golpear repetidamente la puerta de la prisión con nuestra arma para hacerla saltar, momento en el que el otro prisionero saldrá corriendo dándonos las gracias y podremos eliminar al carcelero, el cual dejará caer una llave marcada con un número dos.

Trepamos por una cadena surgida gracias a nuestras manipulaciones anteriores y, antes de llegar al límite superior, utilizamos la llave número dos para abrir una nueva celda de la que saldrá otro prisionero. Una vez arriba destruimos un goblin, caminamos hacia la izquierda y destruimos a todos los enemigos que se nos interpongan hasta llegar al lugar donde podremos recoger un anillo. Ahora retrocedemos, saltamos al otro extremo del abismo y usamos la llave número uno para abrir una puerta que nos permitirá retroceder hasta el puente y desde allí realizar todo el camino en sentido inverso hasta abandonar las cavernas de cristal y salir a la superficie.

«Beast II» reafirma el componente de aventura para dotar a la acción de un complejo argumento que faltaba en la primera parte.



«Shadow of the Beast II» llama la atención por la perfecta realización de sus gráficos.

Si este gnomo te gana por piernas te quedarás atascado y tendrás que comenzar de nuevo desde el principio.



Una jarra de vino es el único objeto de valor que encontrarás en esta sucia taberna.



Un salto cuidadoso hacia la izquierda impedirá que al caer despertemos al guardián.

El anciano del bosque y la mordedura de la serpiente

Una vez fuera, caminamos constantemente hacia la derecha hasta llegar a una cuerda por la que nos deslizamos hasta colocarnos sobre una roca tendida sobre la superficie del río. Eliminamos a un gigantesco monstruo y saltamos de roca en roca hasta alcanzar la otra orilla.

En cualquier caso ahora es el momento de continuar avanzando hasta llegar a un puente en el que se observa que uno de sus tablones parece estar más flojo que los demás. Al cruzarlo llegamos ante la presencia de un gigantesco enemigo que no debemos destruir sino atraer hábilmente hacia la izquierda para conseguir que, al intentar cruzar el puente, su gran peso haga que el tablón se rompa abriendo un boquete en el puente. Así pues, saltamos sobre dicho boquete y continuamos caminando hasta llegar a la presencia de un anciano, desolado y silencioso pues su anillo mágico, sin el cual sus artes carecen de todo poder, ha sido robado por los goblins. De ese modo basta con ofrecer primero el anillo y luego el pergamino de Barloom para que el anciano, feliz por haber recuperado su preciado tesoro, convierta el pergamino en un conjuro con el cual podremos destruir a Zelek.

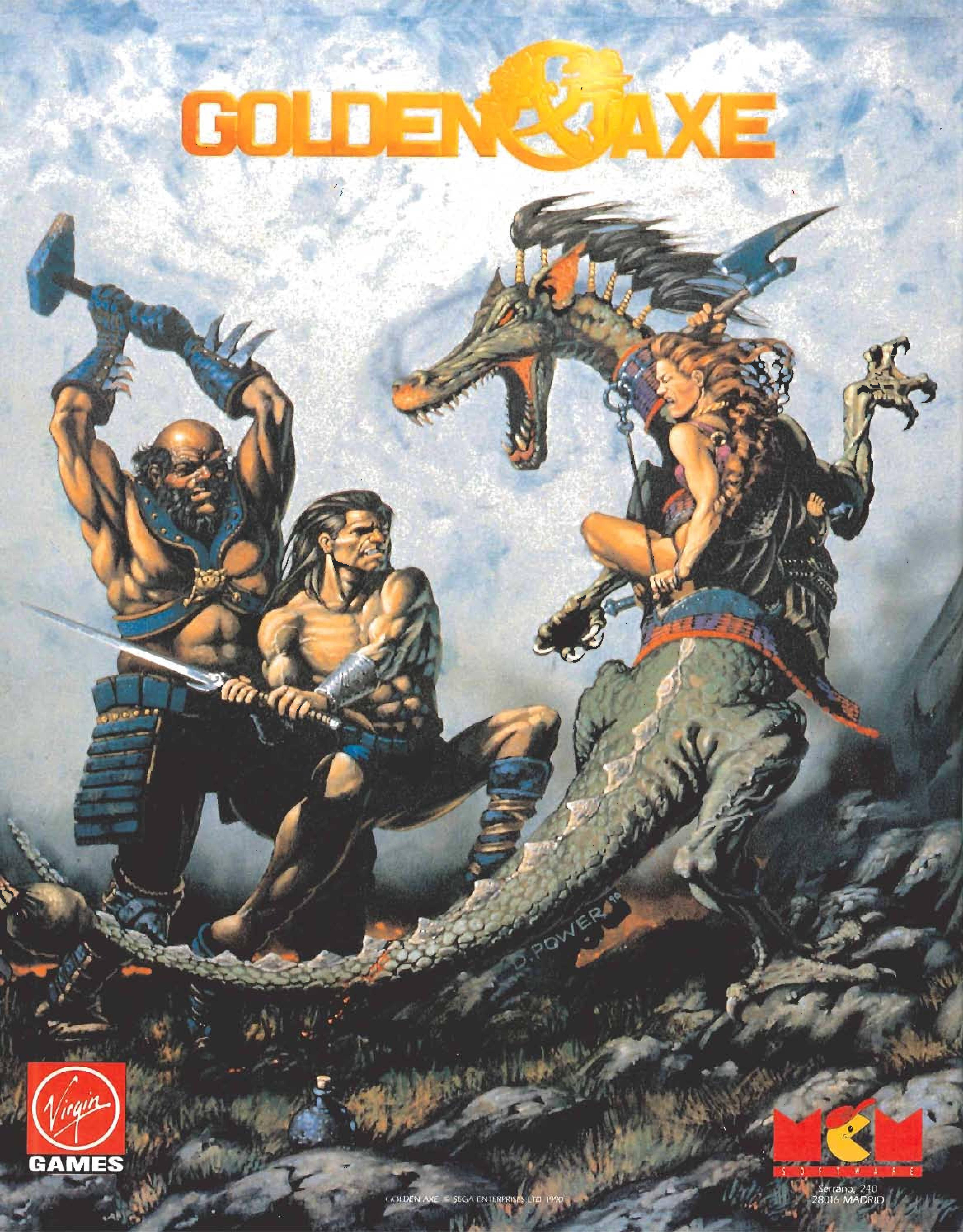
Ahora nos dejamos caer por el hueco del puente, momento en el que caeremos al río y seremos atrapados por un remolino que nos conducirá a una tierra desconocida. Caminando en la única dirección que nos permite, recogemos una nueva poción y más adelante un cuerno, continuando nuestro camino hasta llegar ante la presencia de una serpiente. Podemos preguntar a la serpiente por muchos personajes y objetos, pero lo que nos interesa ahora es preguntarle por Karamoon. La serpiente nos dirá que nos encontramos a cientos de millas de Karamoon,y que si queremos volver allí tendremos que pagarle 36 monedas de oro. Si disponemos de dichas monedas (recordad que hay seis cofres en cada uno de los cuales hay seis monedas) bastará con responder afirmativamente a las preguntas de la serpiente para ser transportados de nuevo a Karamoon, muy cerca de la cabaña del anciano.

La bestia que surgió del mar y la caída de Zelek

Continuamos caminando hacia la derecha y, tras destruir dos nuevos y gigantescos monstruos, nos dejamos caer a una tierra pantanosa poblada por horribles sapos y un gigantesco gusano volador que debemos evitar. Cuando lleguemos al borde del mar y no podamos seguir avanzando bastará con usar el cuerno para que una gigantesca bestia surja de las profundidades, nos permita subir a su lomo y nos traslade al otro lado del mar, junto a la fortaleza de Zelek. El final de la aventura está muy próximo.

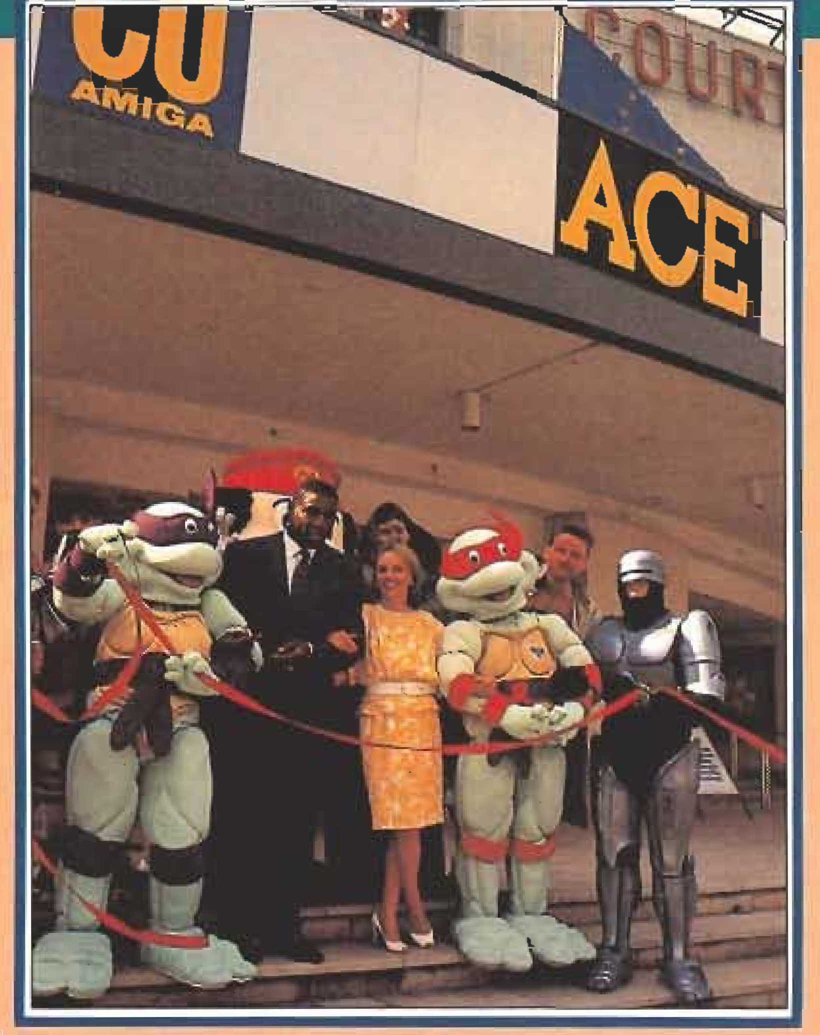
Tras caminar un corto trecho alcanzamos la fortaleza de nuestro odiado enemigo y entramos en ella. Tras recoger una nueva poción que nos dará fuerzas adicionales para nuestro último combate, seleccionamos el conjuro del anciano y nos dirigimos a la fortaleza, a la oscura cámara en la que el mismísimo Zelek, ciego de rabia contra el mortal que se ha atrevido a penetrar en sus dominios, nos ataca con todos sus poderes. Pero la que fuera la bestia más despiadada se ha convertido en un hombre pleno de fuerza y voluntad, y el recuerdo del vil rapto de su hermana le proporciona nuevas energías contra el odioso ser que llevó la desgracia a su familia. Tras repetidos usos del conjuro, Zelek caerá fulminado poniéndose punto final a esta apasionante aventura. ■

Pedro J. Rodríguez Larrañaga

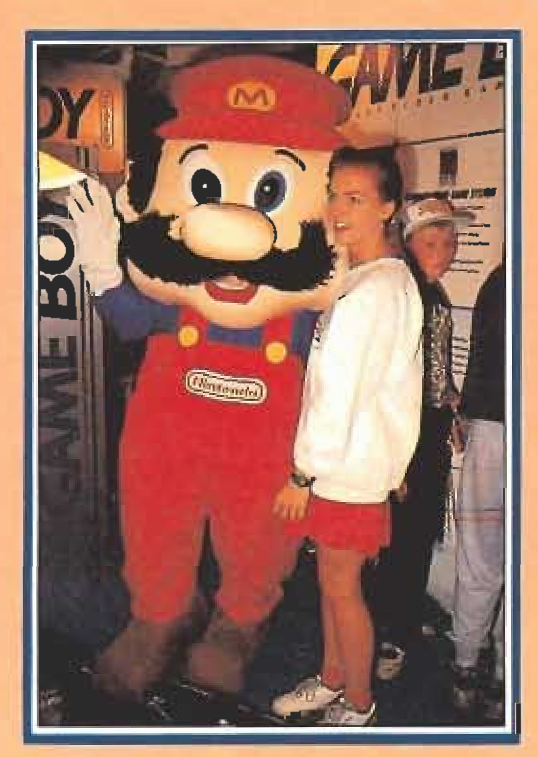

GOLDEN AXE
D. POWER '90
Virgin
GAMES
MCM
SOFTWARE
Serrano, 240
28016 MADRID
GOLDEN AXE © SEGA ENTERPRISES LTD 1990



Stands impresionantes, multitud de asistentes, infinidad de novedades... son algunas de las características que, una vez más, han conformado la nueva edición del CES, la feria que tanto los profesionales del videojuego como los usuarios esperamos durante once meses al año. Sencillamente alucinante.



La inauguración oficial de la feria ha contado este año con la presencia de personajes muy populares.



Mario no perdió su oportunidad de darse una vuelta por la feria.



El stand de U.S.Gold contó con una peculiar decoración con graffitis realizados por voluntarios b-boys británicos.



El conocido boxeador Frank Bruno comparte primer plano con las Tortugas mutantes y Robocop.



El eficaz policía, mitad hombre-mitad máquina, no paró ni un momento de firmar autógrafos.

Un viaje por el paraíso del videojuego



Monty Mole mostró a todos los asistentes al CES su nuevo y flamante Lotus.

Todavía nos duelen los pies de la enorme cantidad de "millas" que tuvimos que recorrer para poder traeros la información puntual de los más importantes lanzamientos que podremos ver en estos próximos meses. Para que no digáis que vuestra revista favorita no os tiene informados anduvimos durante los días que duró el acontecimiento de aquí para allá, hablando con unos y con otros, asistiendo a conferencias de prensa e intentando desvelar los secretos de las más poderosas compañías, tanto las que tenían un stand como las que circulaban por allí. El resultado de este trabajo es el informe que podéis leer a continuación.

Antes de pasar directamente a hablaros de las nuevas producciones que nos mostraron en la feria, os vamos a contar algunas características que han convertido a esta edición en especialmente interesante, sobre todo para adivinar las nuevas tendencias hacia las que se inclina el mercado.

Así, os podemos decir que aunque hubo menos expositores que en años anteriores, los que estuvieron fueron los auténticos reyes de la industria, dejando para otro tipo de acontecimientos de menor importancia a las pequeñas compañías. También fue curioso el increíble aumento del número de licencias de cine y coin-ops que ahogaban a otro tipo de lanzamientos. Ya sabéis: una imagen vende más que mil palabras.

En cuanto a las consolas, las había de todos los tamaños y colores: pequeñas, grandes, en color, blanco y negro, con sonido, sin sonido... y un sinfín de máquinas diferentes que confiemos no lleguen a confundir al potencial usuario. Y, por último, un detalle de agradecer a los organizadores —que este año eran distintos, por lo que el nombre de la feria pasó de ser Personal Computer Show a denominarse Computer Entertainment Show—, que fue el eliminar lo referente al software y hardware profesional por lo que todo estaba para y por el fanático del videojuego.

Y, terminadas estas pequeñas matizaciones, comenzamos a dar el repaso que todos estábais esperando a las más importantes novedades que nos van a caer encima en los próximos meses. Seguid leyendo, seguid leyendo... porque os va a gustar.

ACCOLADE

NOVEDADES DESDE EL OTRO LADO DEL OCÉANO

Accolade, acudió con muchas novedades a la feria. Programas que muy pronto llegarán a Europa y, por supuesto, a nuestro país.

• Comenzamos con un interesante programa de golf, llamado «Jack Nicklaus' Unlimited Golf and Course Design». Un simulador en el que además de haberse mejorado la jugabilidad se ha incluido la posibilidad de diseñar nuevos recorridos. Ya ha salido en Pc y dentro de poco lohará en Amiga.

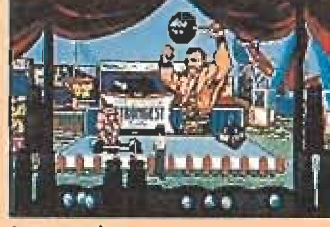
• El «Stratego» es un juego de tablero parecido al ajedrez, aunque con un desarrollo más rápido lo que le hace entretenido. Pues para los que ya hemos disfrutado con él, y para los que tengáis interés en conocerlo, dentro de poco saldrá al mercado su versión computerizada. «Milton Bradley's Stratego» es el nombre del programa que podremos disfrutar todos los que tengamos un ordenador, tanto de 8 como de 16 bits.

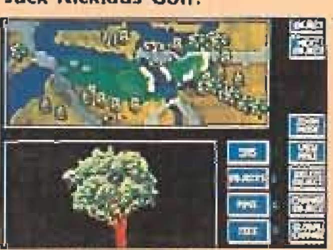
• «Gunboat» es un simulador de lancha de combate del que ya os hemos hablado en otro número de la revista, y que ahora va a hacer su aparición para Amiga, Spectrum y Amstrad únicamente, ya que la versión Pc lleva tiempo en el mercado.

• Convertirse en Almirante de una flota estelar es sencillo con «Star Control», un programa mezcla de arcade y estrategia en el que tendremos que defender la Alianza de Galaxias contra una poderosa raza invasora. Este programa podremos verlo en 8 y 16 bits.

• Un programa como «Test Drive III: The Passion» no necesita presentación. Seguro que alguno de vosotros ya conoce a los predecesores de esta tercera entrega de uno de los programas de coches más famosos de la historia del videojuego. Pues ahora con más coches, más recorridos y más posibilidades. De momento sólo en Pc.


Jack Nicklaus Golf.


Les manley.


Jack Nicklaus Golf.


Alterd Destiny.

• Accolade se ha apuntado a la creciente popularidad de los juegos de aventura y ha creado «Altered Destiny» y «Les manley: Search for the King». Los dos están llenos de buenos gráficos y humor en grandes dosis. De momento sólo en Pc pero con versiones Amiga antes de final de año. ■



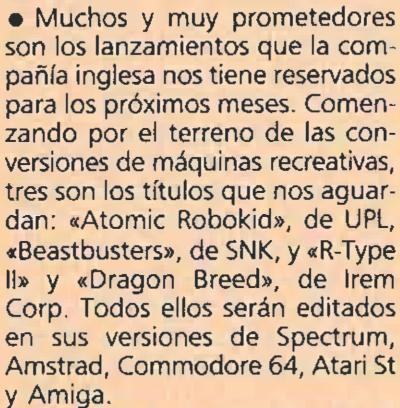
EL COCHE DE MONTY

Monty Mole, el conocido personaje de software que recientemente ha concluido el rodaje de su último videojuego «Impossamole» y que actualmente es un gran éxito de taquilla, se ha comprado un flamante vehículo (un auténtico Lotus para más señas) con los beneficios que le ha reportado su trabajo. Aquí vemos el momento crucial del estreno. Enhorabuena, Monty.



VIVOS Y COLEANDO

Mucho se ha hablado durante estos últimos meses de Activision, de su desaparición y de muchos otros rumores que al final acabaron por aclararse durante el transcurso de la feria. Activisión no ha desaparecido del todo, simplemente ha eliminado su departamento de producción de software manteniendo intacta su red de distribución. Esto quiere decir que todos sus próximos lanzamientos serán realizados por otras compañías —mayormente americanas— y Activision se encargará únicamente de su distribución comercial.



• Muchos y muy prometedores son los lanzamientos que la compañía inglesa nos tiene reservados para los próximos meses. Comenzando por el terreno de las conversiones de máquinas recreativas, tres son los títulos que nos aguardan: «Atomic Robokid», de UPL, «Beastbusters», de SNK, y «R-Type II» y «Dragon Breed», de Irem Corp. Todos ellos serán editados en sus versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore 64, Atari St y Amiga.

• Para todos los fanáticos de los arcades y las video-aventuras Activision nos tiene reservadas dos grandes sorpresas: «Spindizzy II» y «Time Machine». El primero no necesita prácticamente presentación, pues como habréis deducido por su nombre es la segunda parte de aquel extravagante programa que imitaba con originalidad al legendario «Marble Madness», aunque en esta ocasión lo que llega hasta nuestras pantallas son las versiones de 16 bits del juego. Por su parte «Time Machine» es una aventura tetradimensional en la que visitaremos diversas épocas de la historia.

• Los amantes de diversiones más complejas tendrán también su cita con los productos de la compañía inglesa: los simuladores de vuelo, al que pertenece «F-14 Tomcat», los juegos de estrategia, al que pertenece «Shangai II: Dragon's Eye», los RPG, al que pertenece «Battletech II», serán abarcados dentro de su gama de novedades. ■



AVALANCHA FUTBOLERA

Después de la presentación de su «Emlym Hughes International Soccer» Audiogenic exhibió en su «stand» dos nuevos lanzamientos relacionados con el mundo del balompié: «Emlyn Hughes Arcade Quiz» y «Super League manager». El primero es un juego de preguntas al estilo de «Trivial Pursuit» que de nuevo cuenta con el apoyo del popular jugador inglés de fútbol, mientras que el segundo es una nueva incursión dentro de los «football managers».

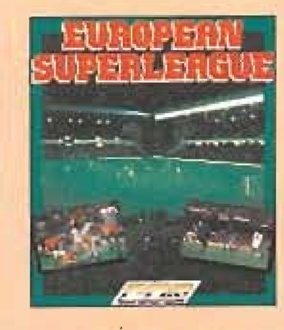
• Los amantes de los arcades pudieron disfrutar de lo lindo con «Exterminator», la primera licencia de máquinas recreativas conseguida por Audiogenic, y con «Helter Skelter» un trepidante arcade que ha sido programado por «The Assembly Line», creadores también de maravillas tales como «E-Motion», «Vaxine» y «Pipemania».

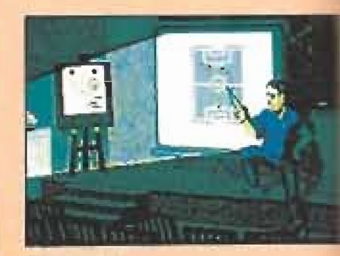
• Por último y como sorpresa final Audiogenic presentó un juego en la onda de la fiebre «Tetris», «Loopz», que será además el primer juego que la compañía realice para la consola Nintendo.

• Todos estos lanzamientos verán la luz entre principios de Octubre y finales de Noviembre, y serán editados tanto en sus versiones de 8 como 16 bits. ■



CARAS CONOCIDAS




European Superleague.

En el «stand» de CDS tuvimos oportunidad de ver ya terminados algunos de los juegos que la compañía inglesa tenía en preparación, como «European Superleague», todo un «football manger» de primera categoría. También fueron presentadas nuevas versiones de 8 y 16 bits de algunos de sus juegos ya en el mercado como «Steve Davis Snooker», «Centrefold Squares», «Deluxe Strip Poker» o todos los programas de la serie Colossus «Chess», «Bridge», «Draughts» y «Backgammon». En fin, que a falta de novedades por lo menos sí pudimos disfrutar de buenos títulos. ■



POCAS ESTRELLAS PERO MUY BRILLANTES


Torvak, the warrior.


Torvak, the warrior.

Esta compañía inglesa apuesta fuerte sobre sus programas y nos presentó tres novedades que muy pronto podremos ver. La primera de ellas es un arcade horizontal en el que el protagonista es un pequeño coche que vive en un mundo poblado por dibujos animados —¿os recuerda esto algo?—, allí un malvado personaje ha raptado a sus amigos y nuestro héroe tendrá que llegar hasta el final de los 48 niveles para rescatarles. «Car-vup» es el nombre del juego y estará disponible sólo para Atari y Amiga.

• «Corporation», del que ya hemos hablado en el número anterior, es un juego de rol con unos gráficos sensacionales. Y el tercer lanzamiento se va a llamar «Torvak, the warrior» y es también un arcade horizontal en el más puro estilo «Barbarian», un juego repleto de monstruos, guerreros y peleas. Sólo en Atari y Amiga. ■

UNA MOTO DE 50 MILLONES



En el stand de Gremlin y con objeto de promocionar su nuevo programa Team Suzuki se encontraba expuesta una moto perteneciente al campeonísimo en 500 c.c. Kevin Schwantz. La motito de marras valía cincuenta millones de pesetas y eso que ni tenía faros, ni intermitentes, ni cuentakilómetros. Para colmo, los neumáticos completamente desgastados.



LOS ESTRENOS MÁS ESPERADOS

La línea de ataque de esta nueva compañía estará centrada en tres frentes diferentes: los arcades, los juegos educacionales y las utilidades. Dentro de los primeros tendremos oportunidad por fin de disfrutar de uno de los juegos más esperados del presente año, «Dick Tracy», inspirado en la película protagonizada por Warren Beatty y Madonna. El juego constará de tres fases diferentes en las cuales el mítico detective del comic tendrá que vérselas contra su más pertinaz enemigo, el malvado y feísimo Big Boy. Los formatos en que el juego será lanzado son Spectrum, Amstrad, Commodore 64, Atari St, Amiga y Pc.

• El segundo arcade que visitará nuestras pantallas es «Duck Tales», y en él nos encontraremos con todos los personajes de la dinastía Donald. Durante su desarrollo tomaremos parte en una curiosa competición para elegir el «Pato del Año», formada por las pruebas más peligrosas y divertidas, que verán la luz par los usuarios de Commodore 64, Atari St, Amiga y Pc.

• Por último «Arachnophobia» nos sumergirá en el terreno de los juegos tridimensionales para hacer frente a una terrible plaga de arañas que ha invadido la ciudad.

• En el terreno de los juegos educativos, prácticamente cada uno de los personajes más conocidos de la familia Disney contará con su propio programa: «Donald's Alphabet Chase», «Goofy's Railway Express», «Myckey's Runaway Zoo» y «Mickey's Crossword Puzzle Maker» son algunos de los títulos de Disney Software producidos en Spectrum, Amstrad, Commodore 64, Atari St, Amiga y Pc.



• Por último dentro del campo de las utilidades serán lanzados «Animation Studio» y «Dick Tracy Crimestoppers Print Kit». El primero nos permitirá crear nuestras propias animaciones, mientras que el segundo es un curioso paquete destinado a utilizarse en el diseño de posters, felicitaciones, tarjetas o cartas, imprimiendo en ellas algunos de los personajes más conocidos de la película. «Animation Studio» será comercializado en todos los formatos de 16 bits, «Dick Tracy Crimestoppers Print Kit» sólo aparecerá para Pc. ■

TORTUGAS-JÓVENES HÉROES MUTANTES



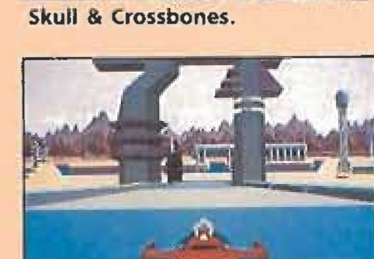
Increíble pero cierto. Estas simpático-inquietantes-montruosas-criaturas estaban por todos sitios. No sólo en la inauguración, en los concursos y repartiendo galletas (no de las de comer), sino en los posters, los anuncios, las carátulas, las gorras, las escaleras mecánicas, las puertas de acceso, etc.. Además, el juego no está nada mal.

DOMARK
MÁS CONVERSIONES QUE NUNCA

La compañía inglesa presentó una auténtica avalancha de novedades centradas en su mayor parte dentro del terreno de las conversiones de máquinas recreativas.

Skull & Crossbones.

• Tengen, que como siempre será la encargada de llevar a cabo la ardua tarea de trasladar los juegos a nuestros ordenadores, nos presentará a lo largo de los próximos meses títulos como «Hydra», «Skull & Crossbones», «Badlands», «ThunderJaws», «RBI Baseball 2», «S.T.U.N. Runner» y «Hard Drivin'II», todos ellos de Atari Games, en sus versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore 64, Atari St, Amiga y Pc.



S.T.U.N. Runner.

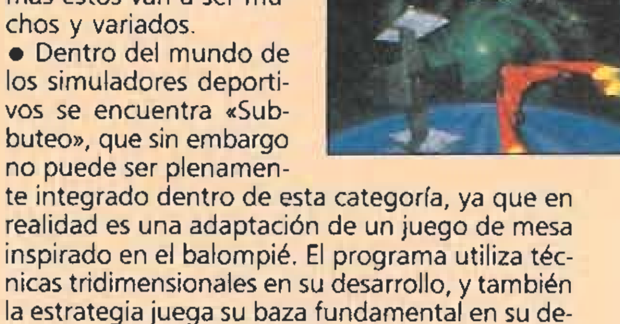
• El otro gran bombazo es, como sabéis, «La espía que me amo», del que encontraréis información en este mismo número.



• Realmente interesante para todos los usuarios de Pc es el acuerdo logrado por Domark para distribuir en Europa los productos creados por Broderbund, entre ellos una serie de cuatro títulos protagonizados por Carmen Sandiego: «Where in time is Carmen Sandiego?», «Where in the world...», «Where in Europe...», y «Where in the Usa...».

• Por último falta hacer mención de algunos títulos dirigidos hacia un público más minoritario, como es el caso de «Mig-29 Fulcrum», un nuevo simulador de vuelo, «'NAM 1965-1975», curiosa mezcla entre los juegos de estrategia y los "war-games", y «3D Construction Kit», una sorprendente utilidad creada por Incentive Software que nos permitirá dar forma a nuestros propios juegos «Freescape», la técnica utilizada en «Castle Master». ■

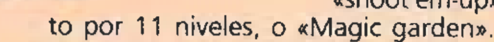
ELECTRONIC ZOO — ABRIENDO BRECHA



Electronic Zoo no sólo no está dispuesta a rebajar el nivel del listón en sus próximos lanzamientos, sino que además estos van a ser muchos y variados.

• Dentro del mundo de los simuladores deportivos se encuentra «Subbuteo», que sin embargo no puede ser plenamente integrado dentro de esta categoría, ya que en realidad es una adaptación de un juego de mesa inspirado en el balompié. El programa utiliza técnicas tridimensionales en su desarrollo, y también la estrategia juega su baza fundamental en su desarrollo, que promete ser tan adictivo como complejo. Las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore 64, Atari St y Amiga serán las primeras en aparecer.

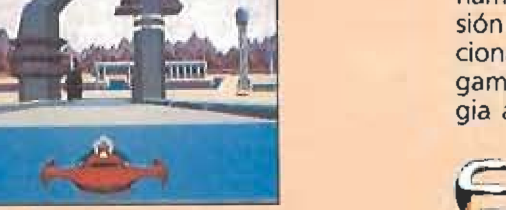
• Sin abandonar este género, Electronic Zoo nos presentará próximamente «Tracksuit Manager League», un nuevo juego al estilo del legendario «Football Manager» pero con un número más que considerable de nuevas opciones en su desarrollo. El juego será editado en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore 64, Atari St, Amiga y Pc.



Subbuteo.

• Los arcades tienen también su lugar reservado dentro de las nuevas producciones de Electronic Zoo: «Prophecy 2: The Warrior's, Wrath», «Orcas», un nuevo «shoot em-up» compuesto por 11 niveles, o «Magic garden».

• «Xiphos» es una compleja aventura espacial que recuerda poderosamente al clásico «Elite». «Warhammer Part 1: The Inheritance», la primera incursión de la compañía en los RPG. Por último mencionar «Epidemic», todo un espectacular «wargame» o «Eco Phantoms», un juego de estrategia ambientado en el espacio. ■



ELITE — PROMETEDOR FUTURO

La creadora de algunos de los arcades más endiabladamente difíciles y adictivos de la historia del software —«Commando», «Ghosts'n'goblins», «Bomb Jack»— no está dispuesta a quedarse dormida en los laureles de su glorioso pasado y apuesta por un futuro lleno de conversiones y de licencias cinematográficas.

• Entre estas últimas se encuentra como ya os informamos puntualmente el pasado mes, la realización de las versiones de 16 bits de «Gremlims 2», cuyas versiones de 8 bits como ya os contamos correrán a cargo de Topo Soft. El juego se presenta francamente esperanzador —echarle un vistazo a las pantallas— y estamos casi seguros de que va a resultar al menos tran entretenido y divertido como la propia película.

Gremlins 2.

• En cuanto a las licencias comenzamos con «World Champion Soccer». Como su propio nombre indica es un nuevo simulador futbolístico que según la compañía inglesa va a ser capaz de hacernos olvidar la auténtica avalancha de balompié sufrida durante los recientes mundiales. Habrá que verlo.



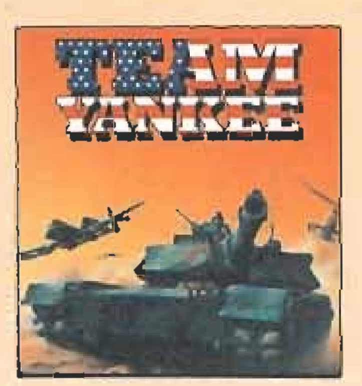
Tournament Golf.

• El segundo título es «Tournament Golf» y su explícito nombre lo dice todo en cuanto a su contenido. Lo que no dice es que el juego tiene unos gráficos de una calidad increíble, muy por encima de lo visto hasta ahora en los juegos basados en este deporte. ■



Y EL EQUIPO YANQUI

Basado en el "best seller" de Harold Coyle «Team Yankee», el juego con el mismo nombre nos lleva a controlar una escuadra de tanques.



Realizado en una curiosa mezcla entre gráficos vectoriales y sprites normales y corrientes el programa combina a partes iguales estrategia y acción. Si quieres aprender a dominar una poderosa máquina de guerra de última generación «Team Yankee» te da la oportunidad, sólo si tienes un Atari, Amiga o Pc. ■



SOBRE RUEDAS

Gremlin, una de las compañías históricas del mundo del software de entretenimiento, aprovechó su presencia en el CES para presentar las versiones de ocho bits de cuatro títulos publicados anteriormente en otros formatos: «Ultimate Golf» (Spectrum y Amstrad), «Switchblade» (Spectrum, Amstrad, Commodore y cartucho Amstrad), «Super Cars» (Spectrum, Amstrad y Commodore) y el esperado «Shadow of the Beast» (Spectrum y Amstrad), que a juzgar por lo que hemos visto es una conversión muy digna del espectacular programa de Psynosis para Amiga.

● También en su stand pudimos ver otros tres títulos inéditos que mantienen entre sí como punto en común la trepidante acción que se vive en las competiciones de velocidad.

● Inaugura esta relación «Celica GT4 Rally» que será publicado para Atari St, Amiga, Spectrum y Amstrad. Como habréis deducido de su título, Gremlin ha conseguido los derechos para llevar a la pantalla la emoción de los Rallys apoyados por el equipo Toyota, en el que milita Carlos Saínz, —parece que nuestro campeonísimo corredor va a estar muy presente estas navidades en nuestras pantallas—. La simulación ha sido desarrollada durante dos años y contiene todos los elementos de la competición real: varias carreras, tanto de día como de noche, diferentes niveles de conducción, condiciones climatológicas diversas, presencia de copilotos, etc.

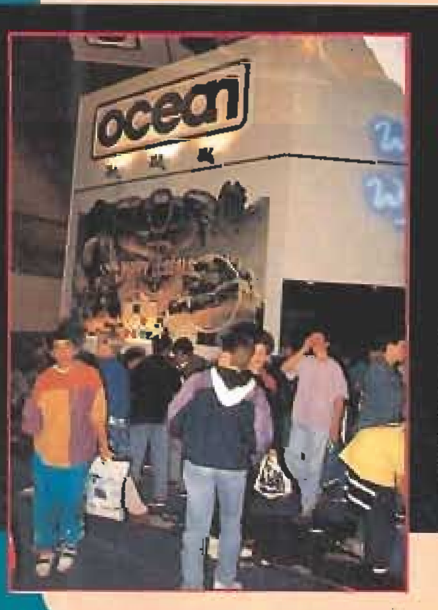

Celica GT4 Rally.

● Seguimos aún en el mundo del motor, aunque esta vez la simulación llega de la mano de Suzuki para participar en el campeonato de 500 «Team Suzuki» ha contado con la supervisión de Gary Taylor, jefe de la popular escudería, dotando al juego de infinidad de elementos tomados de la realidad. La carrera dará comienzo en nuestros monitores a final de año en Atari y en Amiga.


Team Suzuki.

● Completa este recorrido por los circuitos «Lotus Esprit Turbo Challenge». Los responsables de Gremlin han resaltado en todo momento que el acuerdo alcanzado con Lotus se ha basado en la idea de realizar el mejor juego de carreras desarrollado hasta el momento. Nuestro objetivo a bordo del potente Turbo Esprit será conseguir la licencia de Lotus que acredite que en el nivel más duro hemos sido capaces de ganar el campeonato. ■


Lotus Esprit turbo Challenge.



¿ARDE EL OCÉANO?

El océano probablemente no, pero el stand de Ocean en el marco de la feria estuvo a punto de hacerlo ya que debido a un cortocircuito que se produjo en el sistema de iluminacion, algunas maderas se prendieron y de no haber sido por la rápida intervención de los alli presentes, podia haber ocurrido alguna desgracia.



SÓLO 16 BITS

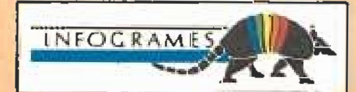
Somos muchos los que pensamos que aquella joya de la programación que se llamó «Nebulus» es irrepetible. Pues Hewson no lo cree así y anuncia «Nebulus 2», que como sea sólo la mitad de bueno que su antecesor va a romper moldes. En Inglaterra salió en Octubre y aquí inmediatamente después. Lamentablemente sólo para Atari y Amiga. ¡Estamos deseando volver a ver a Pogo!

● Aunque con el anuncio de esta segunda parte Hewson habría tenido bastante para llamar la atención en la feria, también estaba presente la información relativa al último juego de Andrew Braybrook, «Paradroid '90» es un arcade sólo para Atari y Amiga que estamos seguros será tan bueno como todos las anteriores creaciones de este genio del ordenador. ■



UN POCO DE TODO

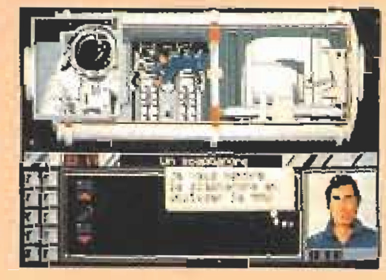
Extenso es el abanico de géneros que engloban las próximas producciones que Impressions nos tiene preparadas para las próximas fechas. Desde «Legend of the lost», una compleja video-aventura compuesta por siete niveles diferentes en la que tendremos que luchar contra los imprevisibles peligros de la selva en nuestro intento por rescatar a la chica, perdida en estos agrestes parajes salvajes tras sobrevivir a un accidente aéreo, pasaremos a un campo tan distinto como es el de los RPG de la mano de «Breach 2», y de este al de los «war-games» con «Blitzkrieg May 1940». Los amantes de los juegos de estrategia tienen su puntual cita con «The Final Conflict», mientras que los fanáticos de los masacra-marcianos podrán de nuevo desafiar sus habilidades en «The Last Starship». En cualquier caso, en principio solamente los usuarios de 16 bits dispondrán de la posibilidad de recibir en sus ordenadores toda esta variopinta gama de novedades. ■



EL MONSTRUO FRANCÉS

Infogrames se está convirtiendo, sino lo era ya, en la más poderosa compañía francesa. Sus novedades estamos seguros que la van a afianzar como una de las productoras más importantes en Europa, y al paso que van, dentro de poco del mundo entero. Muchas, muchas novedades en la feria:

● «Murders in Space», la investigación de un asesinato en una base espacial que orbita alrededor de la tierra en el año 2005, un juego de aventuras donde es tan importante la inteligencia como la rapidez de movimientos.



● «Metal masters»; participa en las olímpiadas robóticas del futuro. Metal contra metal en un programa de varias pruebas al estilo clásico.

● «Mystical», una nueva y remozada versión de arcades archiconocidos como el «Commando» o el «Ikari Warriors» pero esta vez en vez no un soldado, sino un mago armado con una varita. Gráficos realizados por la dibujante que creó el «Teenage Queen».

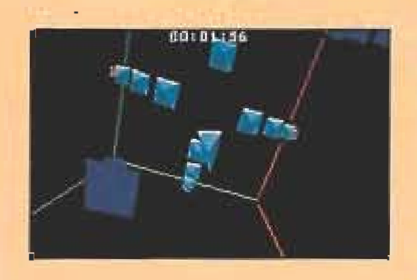


● «Genghis Khan» y «Bandit kings of Ancient China», dos juegos de estrategia que harán las delicias de los aficionados a este tipo de programas.



● «Alcatraz», un arcade en el que dirigiendo un equipo de especialistas de la C.I.A. tendremos que asaltar la famosa prisión. Arcade puro.

● «The light corridor», un extraño juego parecido al tenis que tiene lugar en un pasillo sin final, con un extraordinario movimiento y terriblemente adictivo.



● «Alpha waves», un juego de difícil definición; en un mundo de gráficos vectoriales tendremos que recorrer una serie de escenarios en los que nuestra misión será alcanzar una puerta mágica para pasar al siguiente nivel.

● «Welltris», un programa estilo «Tetris» pero concebido de una manera totalmente original.

● Todas estas nuevas producciones saldrán en todos los formatos de 16 bits, menos los dos juegos de estrategia que no estarán disponibles en Atari, al menos en un principio. Para Spectrum y Amstrad sólo «Welltris» y «The Light Corridor». ■



EN BUSCA DE UN HIT

Al igual que muchas de las compañías que aún no han adquirido la suficiente solera dentro del panoramana del software internacional, Krisalis se ha ofuscado en el firme empeño de producir un programa que se convierta en un auténtico hit. Prueba de ello es el lanzamiento de «Hill Street Blues»y «Rogue Trooper», el primero de ellos basado en la popular serie televisiva y el segundo en un comic muy difundido mas allá de nuestras fronteras.

● Además de revivir las hazañas cotidianas del Capitán Furillo y el resto de los personajes de la serie, Krisalis nos propone otras dos posibilidades no menos tentadoras de matar el tiempo con nuestro ordenador, «World Championship Boxing», que traslada hasta nuestras pantallas toda la emoción y dureza de un campeonato mundial de boxeo, y «Mad Professor Moriarti», un extravagante juego de plataformas compuesto por más de 100 pantallas que recuerda notablemente al legendario «Dynamite Dan». ■

RAZAS DE NOCHE



Por el interior de la feria deambulaban siniestros personajes escapados de la película Razas de Noche. En la foto podéis ver a uno de ellos. Sin embargo esto no causó ningún efecto ni sorpresa entre los asistentes, la mayor parte de ellos tan feos o más que los propios Nightbreeds-Characters.

Linel

GRANDES HISTORIAS DE UNA PEQUEÑA COMPAÑIA

Aunque, hoy por hoy, son muy pocos los títulos producidos por esta compañía que han llegado a nuestro país, su presencia en la feria ha estado marcada por una gran historia,...tan grande como «La historia interminable». Linel ha conseguido los derechos para llevar a la pantalla por segunda vez la adaptación de este genial libro; aunque todavía no hemos podido confirmarlo todo parece indicar que el juego estará basado en una nueva película producida por la Warner, -que supuestamente se llamaría "El siguiente capítulo"-, ya que la licencia ha sido conseguida a través de esta productora. El juego será desarrollado para Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari St, Amiga y Pc.



• «Kaiser» (Atari St y Amiga) fue otro de los programas presentados y, siguiendo la línea marcada por juegos como «Defender of the Crown» de Cinemaware, combina el arcade con la estrategia para desarrollar una espectacular aventura, - pueden participar hasta ocho jugadores-, en la que las secuencias animadas de batallas le dotan de un aspecto realmente imponente. ■

LUCASFILM™ GAMES

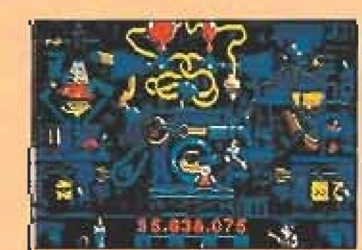
SUS ÚLTIMAS CREACIONES

Desde la soleada California donde está situado el rancho Skywalker, Lucasfilm Games también desplazó a sus hombres de confianza para enseñarnos sus más recientes producciones.

• Comenzamos con un simulador. «Secrets Weapons of the Luftwaffe» nos llevará a comandar una escuadrilla de aviones, compuesta por bombarderos B-17 y cazas P-51 y P-47, cuya misión consiste en bombardear las fábricas de la Alemania hitleriana que están intentando construir nuevas y poderosas armas en un desesperado intento de ganar la guerra. Un programa que hará, debido a sus muchas opciones, las delicias de los aficionados al género siempre y cuando tengan un Pc, porque las otras versiones de 16 tardarán un poco más en salir.



• «Night Shift» es un arcade que en cierto modo nos recordará a la conocida película de Charlot, "Tiempos Modernos". Covertidos en operario nocturno de una fábrica, nuestra misión es que no se detenga la producción. Apretar tuercas, pulsar botones o encender interruptores son sólo un ejemplo de cuál será la tarea que nos espera. Saldrá en Atari, Amiga, Pc y C64.



Night Shift.

• Y, por último, un juego del que ya os hemos hablado en otro número de la revista pero del que os vamos a hacer un pequeño recordatorio. «The Secret of Monkey Island» es una aventura al estilo del «Loom» o del «Indiana Jones and The Last Crusade», esta vez la historia va de piratas y tesoros escondidos. Sólo para 16 bits. ■



The Secret of Monky Island.

MAGIC BYTES

LA PODEROSA INDUSTRIA ALEMANA

Aunque no poseyeran stand propio en la feria, los teutones Magic Bytes estaban allí presentando sus novedades ¿Estáis dispuestos para unas cuantas raciones más de arcade y aventura? Pues allá vamos.

• «Air Supply» es un arcade de desarrollo similar a la saga de «1942». Solo que aunque manejamos un avión y peleemos contra otros muchos, el programa incluye importantes novedades como, por ejemplo, la posibilidad de una especie de moviola en la que podremos ver la última jugada de la partida para descubrir nuestros fallos y corregirlos. Sólo estará disponible para Amiga y Atari.



Air Supply.

• «Industrial rebounds» nos trasladará a una estación espacial que orbita la tierra. Allí tendremos que evitar que una organización criminal mundial se apodere de los descubrimientos de un grupo de científicos. El juego está dividido en dos partes. La primera nos pondrá al volante de un automóvil, o algo así, del siglo XXIII, con el que recorreremos las calles de la base. Y, la segunda nos conducirá al interior del satélite para pelear contra los miembros del crimen. Ya veis, mitad arcade, mitad simulación para Pc, Atari y Amiga.

• Para los que de entre vosotros deseen convertirse en políticos de alto rango, Magic Bytes ha creado «Second World» o como levantar un nuevo mundo, situado a años luz de la tierra, solamente con sus propios recursos. Una simulación en la que te las verás y te las desearás para crear empresas, controlar fábricas o deshacer complots contra tu gobierno. Sólo si tienes Pc, Atari, Amiga o C64.

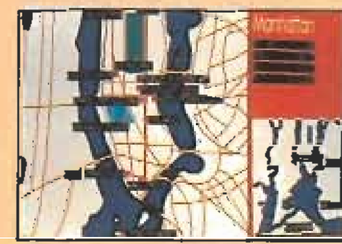
• Y, más simulación, esta vez con los pies bien puestos sobre la tierra. «Big Business» te llevará a donde se realizan, ya lo dice su propio título, los más grandes negocios del planeta. ¡Tú puedes ser el próximo multimillonario! El dinero se multiplicará sobre tu Pc, Amiga, Atari o C64.



Big Business.

• «Dinowars» es un nuevo concepto de juego de estrategia con secuencias de acción. Sobre un tablero tipo ajedrez controlaremos 18 dinosaurios prehistóricos contra otro participante o el ordenador. Grandes gráficos y estupenda animación son las ventajas principales de este juego para Pc, Atari, Amiga y C64.

• Los dos últimos lanzamientos de Magic Bytes son «USS John Young», del que podréis ver completa información en otra parte de este número, y «American journeys», donde nos convertiremos en un mayorista de una agencia de viajes que organiza recorridos por los Estados Unidos. Un programa para conocer la geografía y las características de uno de los países más importantes del mundo. Estas dos simulaciones saldrán sólo para 16 bits. ■



American Journeys.

Pocas compañías pero selectas, ha sido la clave del éxito de esta edición del CES.

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

LA BATALLA AMERICANA

Microprose es, sin duda, uno de los grandes gigantes de esta industria. Antes de centrarnos en las simulaciones, en las que está especializada la compañía, vamos a dar un pequeño repaso a las producciones de los sellos filiales a la misma.

• Microstyle incluye en su catálogo títulos muy conocidos. Entre ellos destaca «Rick Dangerous II», que llega en su segunda parte en un nuevo juego de plataformas, tan adictivo como su predecesor. «Rick Dangerous II» estará disponible en todos los formatos, tanto de ocho como de 16 bits.

• También bajo el sello de Microstyle se edita «Simulcra» que nos permitirá visitar un fantástico mundo a lo largo de 30 niveles en un trepidante arcade de gráficos sólidos tridimensionales.

• Los juegos de combate y estrategia en el estilo de «Airborne Ranger» están representados por «Rat Pack» (Atari, Amiga y Pc). En el juego se entremezclan las escenas arcade con fases de estrategia.

• En la misma línea encontramos «War jeep». Este tiene lugar en la Segunda Guerra Mundial, en los desiertos de Libia y Egipto y nuestro objetivo será destruir varios puntos en las líneas enemigas.

• Microstyle aborda también los simuladores deportivos con «International Soccer Challenge»: un programa de fútbol que refleja además los aspectos tácticos de este deporte.



International Soccer Challenge.

• Dentro del sello Rainbird, una nueva versión avanzada para Pc de uno de los programas míticos de la historia del software «Elite» y la segunda parte de un juego de estrategia de reconocido prestigio «U.M.S. II» para Amiga, Atari y Pc.

• También serán editados dentro de este sello «Starlord», una simulación espacial desarrollada por los programadores de «Mindwinter». Cambiamos de época para trasladarnos a la Edad Media, donde tiene lugar «Betrayal», un programa que nos permitirá controlar todos los aspectos que afectan a la vida cotidiana de la época tanto económicos como militares y políticos. Será publicado para Atari, Amiga y Pc.



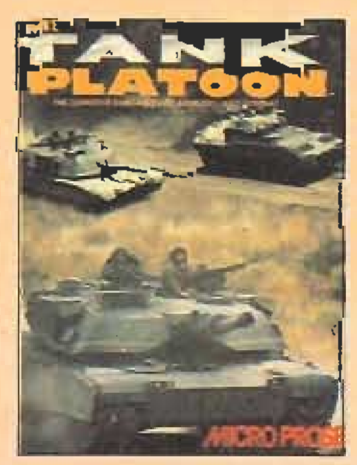
Betrayal.

Nos centramos ahora en los programas producidos por Microprose:

• «Knight of the sky» es un revolucionario simulador de vuelo para Pc, que nos sitúa en la Primera Guerra Mundial y podemos adoptar el papel de pilotos americanos, británicos o franceses.

• En las profundidades del océano la segunda parte de un clásico para Pc, «Silent Service», incluyendo nuevas misiones y escenarios que su predecesor, ambientado como éste en la Segunda Guerra Mundial.

• Continuamos con las simulaciones aunque lógicamente en «M1 Tank Platton» (Amiga), nuestro vehículo es un sofisticado tanque americano, en concreto el MI Abrams. «Command HQ» (PC) nos permite, en un juego dotado con super gráficos tridimensional e innovadores sonidos, tomar parte en la Primera y en la Segunda Guerra Mundial o en cualquier otro conflicto futuro que deseemos diseñar.



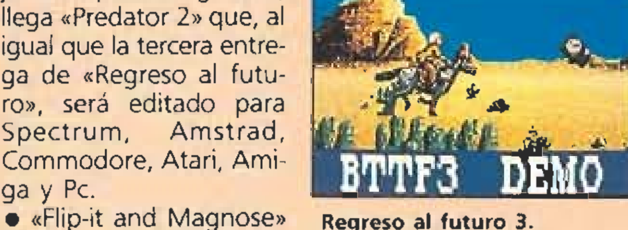
• Completan el recorrido «Lightspeed»(Pc) una simulación espacial, aunque incluye también elementos de role, en la que deberemos explorar planetas desconocidos. ■



SOFTWARE A GRAN ESCALA

El amplio catálogo de Mirrorsoft para las próximas navidades incluye todos los títulos desarrollados por los seis sellos de la compañía. En él podemos encontrar programas de rabiosa actualidad, que os comentaremos a continuación.

• «Regreso al futuro, parte III», de Imageworks coincidirá con el estreno de la tercera película de la saga. Basado también en otro popular personaje de la pantalla grande, llega «Predator 2» que, al igual que la tercera entrega de «Regreso al futuro», será editado para Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari, Amiga y Pc.



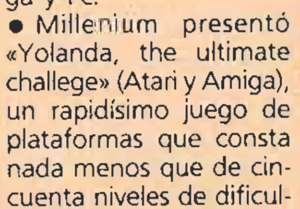
Regreso al futuro 3.

• «Flip-it and Magnose» ha dotado con un toque innovador uno de los géneros más clásicos del software, los juegos de plataformas. Nuestros dos protagonistas viajarán a la Tierra desde Marte. El juego se publicará para Atari y Amiga. Programado por Level 9 para los ordenadores de 16 bits, «Champion of the raj», un curioso programa ambientado en 1800 en la India; allí se combinan fases arcade con otras estratégicas.

• Los Bitmap Brothers, acaban de producir «Spedball 2», un original simulador de un deporte futurista tan rápido como violento. «Duster», un programa futurista que tiene como escenario una colonia en la que unas peligrosas razas mutantes amenazan con destruir toda forma de vida.

• Sin duda, uno de los títulos más esperados de los producidos por Imageworks es «Teenage Mutant Hero Turtles». Estos singulares personajes han desatado una auténtica fiebre en Estados Unidos. Ahora amenazan con invadir Europa al grito de "Cowabunga". Para Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari, Amiga y Pc.


Teenage Mutant Hero Turtles.



• Millenium presentó «Yolanda, the ultimate challege» (Atari y Amiga), un rapidísimo juego de plataformas que consta nada menos que de cincuenta niveles de dificultad progresiva. «Manix» de desarrollo similar al clásico «Marble Madness». El toque terrorífico del sello lo pone «Horror zombies from the crypt», una videoaventura con gráficos asombrosos. «James Pod» llevará a nuestros ordenadores las aventuras de un agente submarino en un juego plagado de notas cómicas. Finaliza el recorrido de las producciones de Millenium, «Warlock- the avenger», la tercera parte de la trilogía que inició «Druid». ■



DOBLE O NADA



Mirrorsoft, la compañía británica que estos momentos se ha situado claramente en los puestos de cabeza de la industria del soft, tuvo el stand más grande de la feria. El doble de espacio que cualquier otro. La razón es que cuando Activision contrató el espacio para su stand (esto se hace con muchísimo tiempo de antelación) no había previsto las graves dificultades económicas por las que actualmente atraviesa. A última hora se vieron obligados a prescindir del stand y Mirrorsoft, que era su vecino, se lo quedó.



UNA AUTÉNTICA PELÍCULA

Un año más Ocean ha acaparado gran parte de la atención de los visitantes de la feria.

Los héroes de la pantalla grande desfilaron en una singular y variada galería, en la que la ciencia ficción se mezcló con la realidad.

• «Robocop 2» (Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari St y Amiga) presenta las nuevas andanzas de Murphy, el superpolicía mitad humano-mitad máquina, en la ciudad de Detroit. Más detalles en la preview que hemos preparado en este mismo número.

• También podréis echarle un vistazo a «Total Recall» o «Desafío Total» como prefiráis, la última película de Schwartzenegger. Tan impresionante como el film el juego nos traslada a un mundo de ciencia ficción en el que viajar a Marte es tan accesible como irse de vacaciones sin moverse de casa. Todos los formatos a excepción de MSX y PC.

Robocop 2.

• «Night Breed», también conocido aquí como «Razas de noche», —en esta misma revista encontraréis amplia información sobre cómo resolverlo—, fue presentado en sus dos versiones: aventura y arcade. En nuestro país en principio sólo será comercializada la versión arcade.



Desafío total.

• «Navy Seals» (Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari y Amiga) completa la relación de juegos basados en películas, aunque el planteamiento es absolutamente realista y diferente de los anteriores. En el juego formaremos parte de los Navy Seals un cuerpo de élite del ejército entrenado en las más sofisticadas técnicas de combate.

Las licencias de recreativas son otra de las constantes estas navidades. Prueba de ello son:

• «Puzznic», un juego tipo puzzle que consta de 144 niveles en los que poner a prueba nuestra habilidad y reflejos.

• «Plotting», también de Taito, nos plantea un objetivo tan simple como adictivo, destruir bloques con símbolos con ayuda de otros símbolos. Más información en la sección punto de mira.



Razas de noche.

• «Pang», es la vuelta al más clásico arcade en el que sólo la puntería cuenta para destruir las burbujas que amenazan a nuestro protagonista. Adictivo a tope.

• «Toki», un singular personaje que busca desesperado recuperar su apariencia humana en un arcade plagado de toques cómicos. Todos los formatos a excepción de Pc.

• «Narc» (Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari y Amiga), refleja el ambiente que rodea a la droga y nuestro objetivo es acabar con los traficantes que controlan la ciudad.

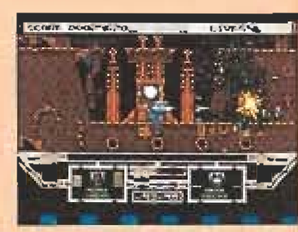
• La segunda parte de «Chase H.Q.» mantiene las constantes que garantizaron el éxito en su predecesor. «Chase H.Q. II» podréis encontrarlo en los formatos habituales en Ocean, excepto en Pc.

• «Billy the Kid» (Atari, Amiga y Pc), que revive las «hazañas» de este popular villano en un juego dotado de espectaculares gráficos. «Epic» desarrollado por el equipo autor de «F-29», es una increíble aventura espacial. Por último, «Battle Command», un juego que combina arcade y estrategia en el que a lo largo de dieciséis escenarios controlaremos un sofisticado tanque. ■



Y LA TELEVISIÓN

¡Olvídate de tonterías como "El precio justo"! Gracias a Psygnosis podrás participar en el concurso más importante de la televisión del siglo XXI: «The Killing Game Show». En este espectáculo del futuro el concursante tiene que conseguir salir de una serie de pozos infectados de extrañas formas de vida a las que les gusta saborear la carne humana. Si ganas, te harás rico, si pierdes, no tendrás que preocuparte nunca más de pagar las letras de tu espacionave. Atari St y Amiga únicamente. ■



PROGRAMAS PARA TODOS LOS GUSTOS

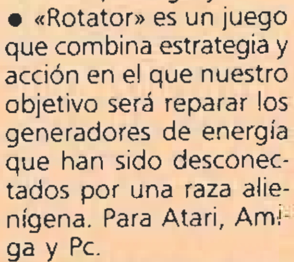
La compañía presentó: «M.U.D.S.», un extraño lugar del universo donde el deporte que cuenta con mayor número de seguidores es precisamente el que da nombre al juego y en el que los participantes son convictos que en caso de vencer el campeonato salvarán su vida. Esta nueva modalidad deportiva podrá ser practicada en Atari, Amiga y Pc.

MUDS.

• «Rotator» es un juego que combina estrategia y acción en el que nuestro objetivo será reparar los generadores de energía que han sido desconectados por una raza alienígena. Para Atari, Amiga y Pc.

Rotator.

• «Masterblazer» es otro de los lanzamientos fuertes para las próximas navidades de la compañía alemana. El juego, mezcla de arcade y simulador, da vida a una futurista adaptación del fútbol.


Masterblazer.

• Los juegos tipo puzzle han estado muy presentes en esta edición del CES; en esta línea Rainbow ha editado «Ra», un título con 75 niveles que hará las delicias de los fanáticos del joystick.

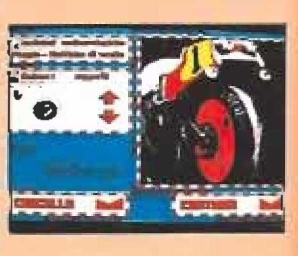
• Seis mundos diferentes, que componen un total de treinta cuatro niveles, nos esperan en «Aprentice», una videoaventura ambientada en un mundo mágico en la que nuestro protagonista deberá enfrentarse a mil peligros para alcanzar la categoría de mago. Disponible en Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari y Amiga. ■



EN BUSCA DE DISTRIBUIDORA

Desgraciadamente deberemos esperar a que la compañía italiana encuentre distribuidora en nuestro país para poder contemplar más de cerca sus productos.

• Entre ellos cabe destacar la presencia de toda una gama de juegos deportivos encabezada por la inevitable incursión futbolística, «3D Soccer», que incorpora sorprendentes técnicas tridimensionales en su desarrollo «G.P. Tennis Manager», «Formula 1 3D», «500 CC Motomanager», «Big Game Fishing» o «Basket manager». ■





BUEN SOFTWARE FRANCÉS





A la feria acudieron con varias importantes novedades. La primera de ellas «Fire and Forget II», la segunda parte de aquel entretenido arcade en el que conducíamos un super-coche, ahora con nuevos escenarios y enemigos.

- «Crime does not pay» es un juego parte estrategia y parte arcade en el que tendremos que demostrar nuestras dotes de criminal y conseguir convertirnos en alcalde.
- «Battlestorm» es un arcade en el que dirigimos un avión futurista en lucha contra todo lo que se nos ponga por delante. Este juego será publicado también para ocho bits.
- Y, por último, aprovechando el auge actual de las consolas, Titus anunció la salida de «Crazy Cars II», «Fire and Forget II» y «Wild Streets» en cartuchos para Amstrad, Sega y GS64 de Commodore. ■



PARA NO DESENTONAR

Como el resto de las compañías francesas también Ubi tenía un montón de novedades.

- «Ranx» es un arcade de lucha en el que manejamos un androide cuya misión es encontrar la vacuna para una extraña enfermedad.
- «Bat» es un RPG que nos traslada al futuro, donde el típico super malvado intenta hacerse cargo del gobierno de la galaxia. ¿Adivinas cuál será tu misión? Sólo Atari, Amiga y Pc.
- Un pequeño fantasma tiene que ayudar a un chico a recatar a su madre en «Tom and the Ghost», una aventura para Amiga y Atari.
- «Jupiter's Masterdrive» aunque no lo parezca por su título es el nombre de una carrera de coches que tiene lugar en el planeta Jupiter.
- Intentar ser un poderoso guerrero no es tarea fácil, si encima te enfrentas a poderosas fuerzas mágicas. «Back to the Gold Age», nos lleva a esa época donde la hechicería todavía tenía un lugar en el mundo.
- «Pick'n Pile» es un juego de reflexión con unos gráficos muy buenos. Unicamente en Atari y Amiga.
- «Magic Land» es un programa parecido al «Populous» pero con un componente estratégico similar a un extraño ajedrez. Un juego difícil de catalogar. Este original desafío sólo lo podrán conseguir los usuarios de Pc y Amiga.
- Un país para sobrevivir tiene que conseguir el mayor territorio posible. Esta será tu misión en «Battle Isle», un programa de estrategia en el que vas a tener que usar mucho tu cerebro. Sólo para 16 bits.
- «Pro tennis Tour II» ha sido remozado para mejorar su jugabilidad e incorporar nuevas opciones. Atari, Amiga y Pc.
- Y, por último, «Music master», un completo programa de música que nada tiene que envidiar a las herramientas clásicas para los aficionados a la composición. Sólo Pc, Atari y Amiga. ■

Jupiter's Masterdrive.

Tom & the ghost.

Ranx.

SORPRENDENTES AVENTURAS.

Una de las compañías que fielmente ha mantenido como eslogan la diversidad ha sido U.S.Gold. Prueba de ello son:

- «Strider II», publicado en Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari y Amiga.



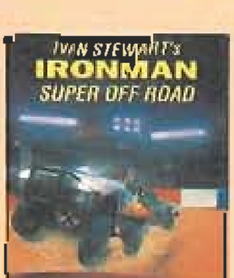
- También de Capcom «U.N.Squadron», un trepidante arcade que tiene como escenario Oriente Medio.
- «E-Swat», nos permite formar parte de un sofisticado grupo especial de la policía y «Line of fire» realizado con un tratamiento revolucionario.
- Las aventuras gráficas estuvieron representadas por «Murder» y «Operation Stealth», que contarán con una versión en castellano.
- «Vaxine» despertó también gran espectación, ya que continúa la línea iniciada por «E-motion».
- «Operation Harrier» (Atari st, Amiga y Pc) un arcade en el que manejamos un sofisticado avión de combate para resolver varias misiones.
- Por último citar «Crime Wave», un arcade en el que nuestro objetivo será rescatar a la hija del Presidente y desmantelar la organización terrorista que la retiene y «Mean Street», que tiene lugar en el año 2033 y adoptaremos el papel de un detective al que le encargan esclarecer la muerte de un profesor de la Universidad. ■

(Más información en este mismo número)



RENACE

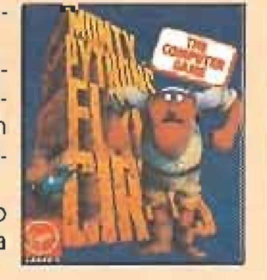
Los ejecutivos de la nueva Virgin Games estuvieron en la feria mostrando sus próximos lanzamientos.



- «Ivan "Ironman" Stewart's Super Off Road racer» es una simulación de las carreras de coches todo-terreno que tienen lugar en Estados Unidos.
- Basado en el famoso comic, «Judge Dredd» nos traslada a un mundo donde sólo los llamados jueces, un cruce entre abogado y policía, son los guardianes de la ley.
- También para 8 y 16 bits. «Supremacy» (Atari, Amiga, Pc y C64) es un juego de estrategia en el que tendremos que conseguir controlar cuatro sistemas estelares.



- «Wonderland» es una aventura gráfico-conversacional, que está basada en el cuento de Lewis Carroll «Alicia en el País de las Maravillas». Para volver a tu casa tendrás que conseguir salir del extraño lugar donde te ha llevado tu curiosidad y tu ordenador de 16 bits.
- La conversión de un arcade, «New york warriors» es el juego que nos traerá la mayor dosis de acción. Con una opción para dos jugadores simultáneamente es un programa de esos que gustan a los fanáticos de las recreativas.

- «Monty Python» es el nombre del juego basado en el original grupo humorístico inglés. Un programa lleno de los detalles surrealistas a que tan acostumbrados nos tiene este excéntrico, y divertido colectivo inglés.
- Uno de los mejores arcades que se han visto en una máquina recreativa, «Golden Axe», llega ahora en la versión para ordenador.
- Y, por último, tres juegos para enero del 91, «Viz», «Spirit of Excalibur», la leyenda del Rey Arturo, y «Spot» otro programa tipo «Tetris». ■

Equipo Micromanía



y además...

GRANDES AUSENCIAS

Activision este año no figuró entre los expositores, lo que sin lugar a dudas provocó una pequeña decepción entre el público asistente.

HORAS DE COLA

Mientras que años pasados la empresa Atari, distribuidores, comerciantes y todo el mundillo relacionado con Atari abarcaba un enorme espacio de exhibición, este año su presencia ha sido nula.

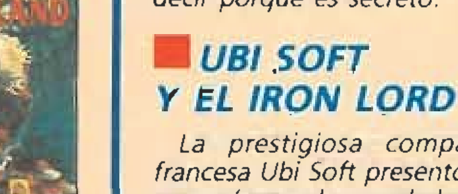
Sí, hasta 6 horas de cola hubieron de soportar estoicamente en horas punta los aficionados británicos interesados en el software de entretenimiento.

LA OTRA FERIA

La exhibición tenía en realidad una doble vertiente. De cara al público se ofrecía el producto con un gran despliegue gráfico, luces, colores y un volumen sonoro bastante cercano a lo insoportable. La otra parte, exclusivamente profesional, consistía en una serie de suites apartadas del mundanal ruido donde las compañías más destacadas atendían a sus distribuidores y a la prensa especializada.

LOS «SECRETOS» DE LUCASFILM

Otras compañías prefirieron organizar su propio show, en secreto, fuera incluso del edificio donde se albergaba la muestra. Tal es el caso de LucasFilm, cuyo representante Doug Glenn nos recibió en plan misterioso en la habitación de un hotel próximo. Allí tuvimos ocasión de contemplar las primeras imágenes en movimiento de los tres próximos lanzamientos de tan destacada compañía: «El secreto de la Isla de los monos», «Las armas secretas de la Luhtwaffe» y otro tercero del que no os podemos decir porque es secreto.



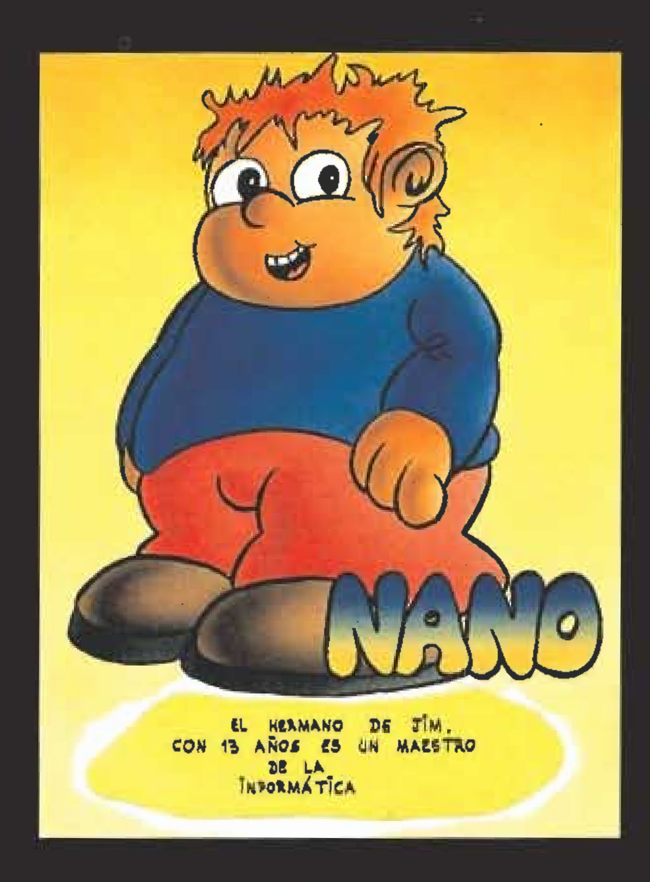
UBI SOFT Y EL IRON LORD

La prestigiosa compañía francesa Ubi Soft presentó un gran número de novedades para la próxima temporada. Entre los programas de inmediato lanzamiento y como viene siendo habitual en los últimos tres años, se encontraba Iron Lord.

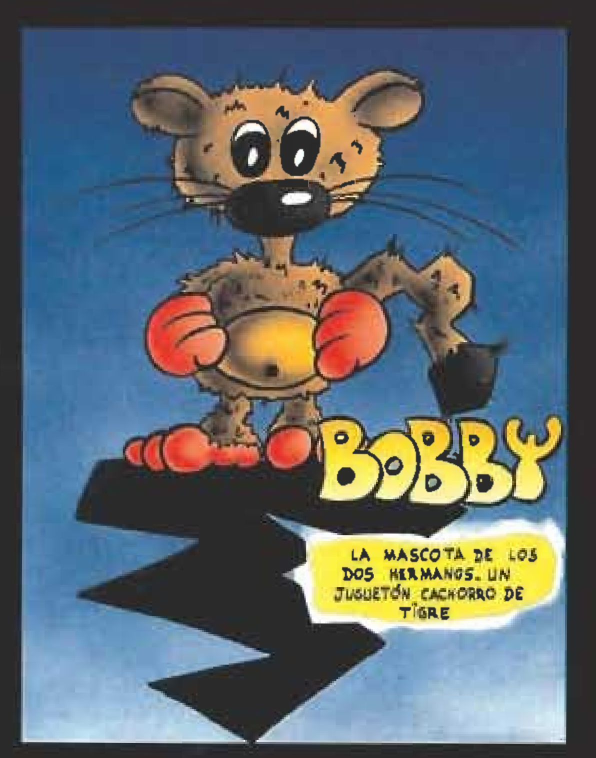
SIN PRESENCIA ESPAÑOLA

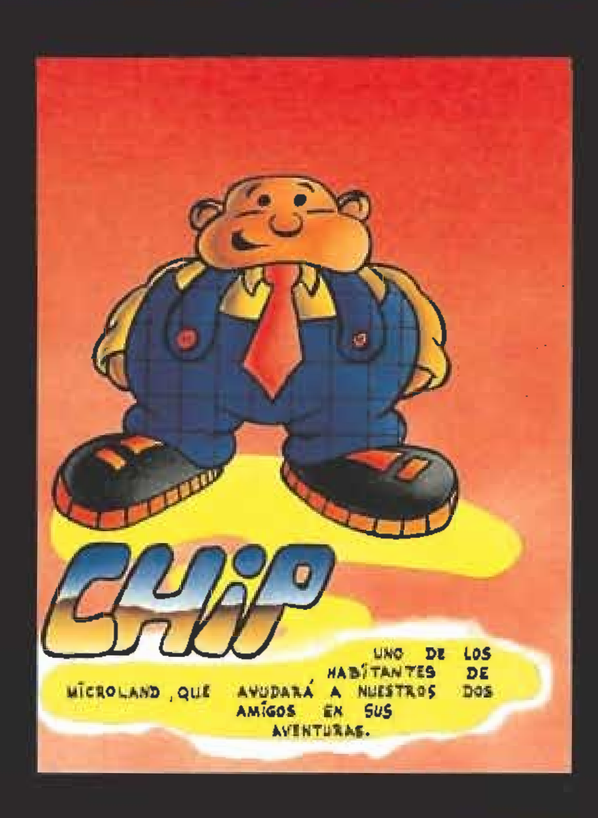
Dinamic y Dro, las dos empresar española con presencia en la Feria en casi todos los acontecimientos de este tipo celebrados en años anteriores no dieron este año señales de vida. Sus motivos tendrán.













DE REPENTE CON UN TREMENDO ESTRUENDO, UN RAYO CAE SOBRE LA CASA. LA HABITACIÓN SE LLENA DE ENERGÍA QUE PARECE SURGIR DEL ORDENADOR, EL RESPLANDOR IMPIDE VER A NUESTROS PROTAGONISTAS COMO TRES EXTRAÑOS RAYOS SURGEN DEL MONITOR Y SE DIRIGEN HACIA ELLOS.



CON UN ZUMBIDO ENSORDECEDOR, JIM, NANO Y BOBBY SON ABSORBIDOS POR EL APARATO; DURANTE UNOS INSTANTES NO SABEN LO QUE LES HA OCURRIDO, INMERSOS EN LAS IMPRESIONANTES CORRIENTES DE ENERGÍA PIERDEN EL CONOCIMIENTO



CUANDO LA LUZ DESAPARECE, SE DAN CUENTA DE QUE YA NO ESTÁN EN SU HABITACIÓN. EXTRAÑOS PERSONAJES PASAN JUNTO A LOS TRES AMIGOS SIN HACERLES MUCHO CASO.



JIM SE ACERCA A UNO DE ELLOS Y LE PREGUNTA DÓNDE ESTÁN. CHIP, QUE ASÍ SE LLAMA EL CURIOSO SER, LE EXPLICA QUE ESTÁN EN MICROLAND, EL PAÍS DE LOS PROGRAMAS.



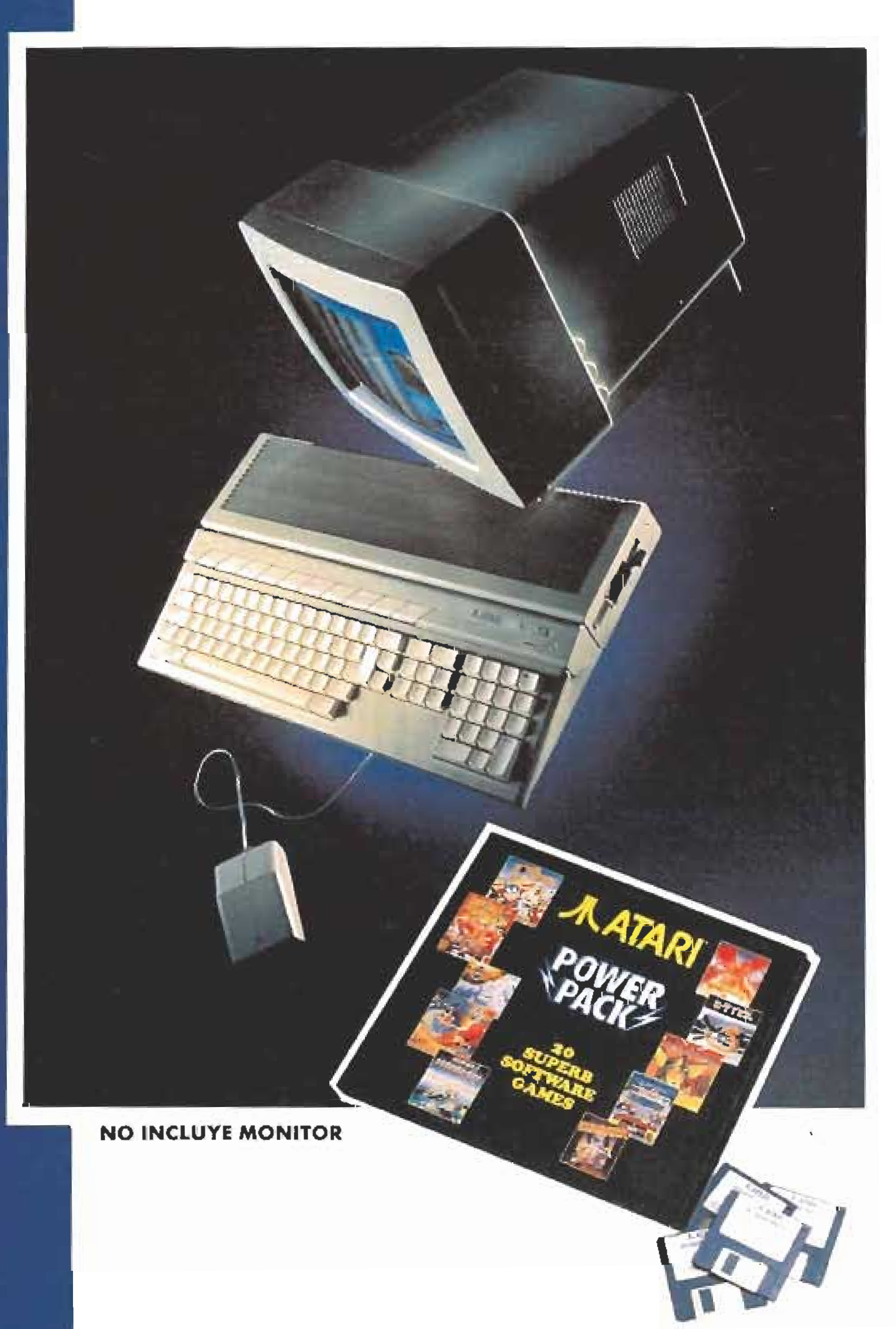
-«¿CÓMO VAMOS A SALIR DE AQUÍ?», PREGUNTA NUESTRO HÉROE, YA UN POCO MOSQUEADO. -«S-S-SIN VIOLENCIA, POR FAVOR», ACIERTA A TARTAMUDEAR CHIP Y AÑADE: «LA ÚNICA FORMA DE VOLVER A VUESTRO MUNDO ES ENCONTRAR EL PROGRAMA CENTRAL, PERDIDO EN LA MEMORIA ENTRE INNUMERABLES JUEGOS».



¿CONSEGUIRÁN NUESTROS AMIGOS TERMINAR ALGUNA VEZ LA PARTIDA QUE TENÍAN A MEDIAS CUANDO FUERON ABSORBIDOS POR EL ORDENADOR?

62.400 pts. + IVA

ESTA ES TU OPORTUNIDAD



NO INCLUYE MONITOR

ATARI 520 ST^FM SERIE ORO

Entra al mundo de los 16 bits, con el ATARI 520 ST^FM SERIE ORO. Ahora puedes disponer de toda la potencia del ordenador más premiado por la prensa internacional especializada, a un precio verdaderamente a tu alcance.

Además, el ATARI 520 ST^FM SERIE ORO incluye gratis el POWER PACK, que contiene 20 superjuegos y 6 programas de diferentes aplicaciones.

Tu ATARI 520 ST^FM SERIE ORO, todo lo que necesitas para entrar con buen pie en el mundo de los 16 bits.

EL POWER PACK CONTIENE:

- 20 superjuegos, para que vivas las aventuras más alucinantes.
- MUSIC MAKER, para componer la música que más te gusta.
- NEOCHROME, para dibujar tus obras de arte.
- FIRST BASIC Y ST BASIC para programar en el lenguaje más apropiado.
- 1ST WORD para procesar textos y escribir muchas historias.
- ORGANISER, programa que incluye dietario, fichero de direcciones y hoja de cálculo.



El Corte Inglés

ATARI®

ALTA TECNOLOGIA AL MEJOR PRECIO.

ORDENADORES ATARI, S.A. Apartado 195. Alcobendas, 28100 Madrid. Telf. (91) 653 50 11

CÓDIGO SECRETO

AMIGA

DR. DOOM'S REVENGE

Cada vez que pulsemos H la energía de nuestro héroe subirá al máximo.

Ignacio Ribas (Barcelona)

KICK OFF 2

Si estás a favor a del viento y provocas un corner, cuando aparezca el cuadro de direcciones tira a portería picándola. La fuerza será de dos golpes, uno detrás de otro, secos y despacio. Por lo general, y con un poco de práctica, la bola va al segundo palo y baja; a no ser que el portero sea muy listo podrás meter gol casi siempre.

Carlos Dabarca (Pontevedra)

SHINOBI

Pausea el juego y pulsa LARK VIII para obtener vidas infinitas.

Jose Luis Gregorio (Valencia)

STRIDER

Pulsa F9 y después aprieta a la vez HELP, SHIFT izquierdo y 1. Desactiva la pausa. Verás como la pantalla hace un flash. Ahora con las teclas del 1 al 5 cambiarás de nivel y con F1 a F5 avanzarás dentro de cada uno.

Jesus Miguel Alonso (Barcelona)

BEACH VOLLEY

Hay una posición desde la que es prácticamente imposible que el contrario te devuelva la pelota; arriba del todo y disparando un smash largo.

Boston Oteros Bird (Barcelona)

SHADOW WARRIORS



Para conseguir pasar a la siguiente fase, basta con pulsar la tecla HELP durante el juego.

Daniel Anguita (Jaén)

NINJA SPIRIT

Empieza el juego normalmente, pulsa F9 para hacer una pausa y pulsa el SHIFT izquierdo. El juego será pan comido.

Joel Santurce (Vizcaya)

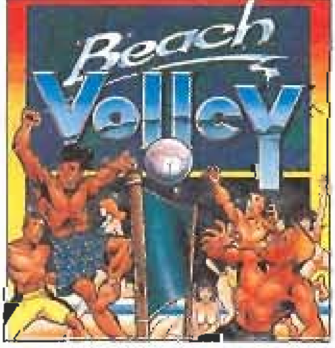
EYE OF HORUS

Escribe en la tabla de records la palabra SPAM y conseguirás vidas infinitas.

Edgar Gutierrez (Pontevedra)

COMMODORE

BEACH VOLLEY



Para llegar a campeón sin despeinarte, cuando vayas a sacar, pulsa fuego y simultáneamente muévelo hacia delante. La pelota pasará por debajo de la red y el punto será tuyo.

Santiago Rodriguez (Barcelona)

CYBERNOID II

Cuando salga la pantalla de presentación debéis elegir la opción de definir teclas, entonces poner las letra Y, G, R, O. Cuando comencéis el juego tendréis vidas infinitas.

Lorenzo Coll (Menorca)

INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA

Teclea las letras que forman la palabra FISH y verás como en la esquina superior izquierda aparecen las palabras CHEAT MODE ON. Ahora y dependiendo de la fase en la que estés, pulsando los números te encontrarás con agradables sorpresas.

NAVY MOVES

Si quieres jugar en la segunda parte y no sabes el código, lo único que tienes que hacer es pulsar la tecla RESTORE en ese momento.

Francisco Bretones (Sevilla)

CAPITAN BLOOD

Si quieres ser duro con los extraterrestres en este juego y confiesen todo lo que saben amenázales con destruir su planeta. Se echarán a llorar y te dirán todo lo que necesites.

Eduardo Carrasquilla (Madrid)

ARCADE Machine

Si alguna vez os habéis llegado a creer plenamente toda la mitología creada por el cine en torno a los agentes secretos, es que definitivamente no tenéis mucha idea de cómo funcionan las cosas de verdad en los servicios de inteligencia: nada de armamentos milagrosos, nada de preciosas mujeres rodeándote, nada de malos tan torpes como previsibles en sus acciones y nada de victoria asegurada para los buenos...

THUNDER JAWS

Agente para todo

La cruda realidad es mucho más dura que todo eso: sueldos de miseria, un turismo corrientito, armamento convencional y muchos quebraderos de cabeza, es todo lo que se te ofrece a cambio de jugarte el pellejo contra redes criminales infinitamente mejor equipadas que tú.

¿Mujeres? Bueno qué queréis que os diga, pues como todo el mundo, ni más ni menos. A lo mejor es que están todas demasiado ocupadas con el insaciable Bond porque sino... En fin, que no voy ahora a hacerme el mártir, pero en el fondo soy un trabajador como cualquiera de vosotros que cumplo mi horario, soporto las broncas de mis superiores y cobro lo mismo cada fin de mes...

Por cierto, olvidadaba las presentaciones, mi nombre es Jaime Lon, trabajo para la Interpol y estoy aquí para acompañaros en la que va a ser vuestra primera misión como agentes secretos de este organismo. Las condiciones ya las sabéis, de momento los gastos corren por vuestra cuenta, y sólo si obtenéis la victoria consigueréis la plaza vacante dejada por el agente Cha-Ke Tero, que recientemente se pasó al bando contrario a cambio de un miserable aumento del 10% en su salario y un fin de semana libre cada dos meses (definitivamente el espionaje ya no es lo que era). Si fracasáis... bueno, pues tampoco tendréis muchos problemas, al fin y al cabo los cadáveres no necesitan un trabajo para nada.

Bautismo de fuego

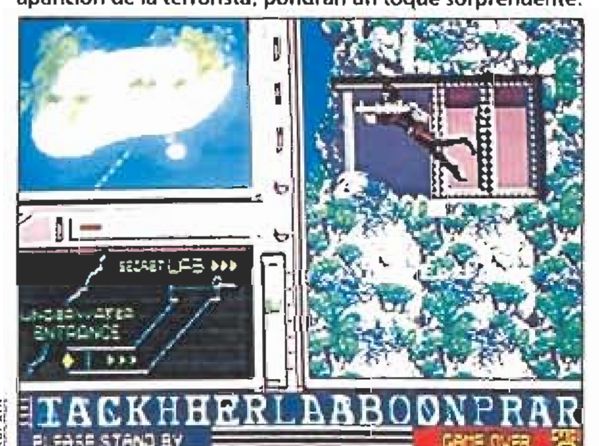
Antes de nada, lo primero que váis a tener que hacer será equiparos adecuadamente. La lista de materiales necesarios para la misión comienza con un equipo completo de submarinismo, una buena pistola, una ametralladora y una buena cantidad de monedas (?). Si, no os sorprendáis, porque si queréis disfrutar de una apasionante partida con «Thunder Jaws», la última creación de Atari Games —¡bien! esto huele a una próxima conversión «made in Tengen»—, no tendréis más remedio que aflojaros una vez más vuestro sufrido bolsillo. Venga, menos lloros y seguir leyendo, que la cosa merece la pena.

Para que paséis vuestro primer bautismo de fuego el alto mando ha decidido enviaros tras los pasos de una de las más peligrosas terroristas internacionales —por cierto, bastante bella también—. Llegar hasta ella no os va a resultar precisamente fácil, pues en este momento se encuentra escondida en el interior de un complejo submarino cuya defensa corre a cargo de un nutrido grupo de hombres perfectamente entrenados.

La misión estará dividida en distintas fases, en las que normalmente se alternarán recorridos submarinos con zonas localizadas en el interior de la base. Tras una breve introducción en la que se nos informará aún más detalladamente de los pormenores de nuestro objetivo, y una vez que hayamos decidido si una o dos personas van a tomar parte en el juego (dos personas pueden participar simultáneamente en la misión), la partida dará comienzo.

La primera fase se desarrolla dentro del mar y por lo tanto tendremos ocasión, por primera vez, de hacer uso de nuestro flamante equipo de inmersión. En este momento el juego se transforma en un arcade "multiscroll" —que nos recuerda inmensamente a una de las fases del estupendo «Navy moves»— en el que nuestro objetivo consiste en avanzar ininterrumpidamente hacia la derecha en busca de la entrada a la base submarina. En nuestro camino nos encontraremos con fieros tiburones y expertos hombres-rana enemigos, que tratarán por todos los medios de restarnos una de nuestras unidades de energía. Para defendernos de ellos contamos con la posibilidad de hacer uso de nuestro eficaz lanzaarpones, si bien podemos optar por una solución más pacífica —aunque menos sustanciosa de cara a nuestro marcador— como es simplemente esquivarlos y dejarlos atrás. No falta en esta zona un elemento imprescindible de todo arcade: la posibilidad de recoger nuevas armas que algunos enemigos liberarán al ser eliminados.

Superada esta fase inicial —



Las animaciones de los decorados, como en este caso la aparición de la terrorista, pondrán un toque sorprendente.



Tras la primera fase pasamos a la base submarina. El desarrollo de este nivel es similar al de «Rolling Thunder».

Entre fase y fase diversas pantallas de presentación nos especificarán nuestro objetivo y situación.

La posibilidad de recoger nuevas armas abandonadas por los enemigos tampoco falta en el juego.

Nuestra misión es detener a una terrorista en una base submarina.

bastante sencilla por otra parte— accederemos a una nueva fase, ya dentro del complejo submarino, y en esta ocasión nos enfrentaremos de nuevo a una fase arcade con un parecido más que considerable con el legendario «Rolling Thunder» —las mismas plataformas elevadas, las mismas puertas por las que aparecen los enemigos, los mismos ágiles saltos de nuestro personaje...—. Aquí de nuevo nuestro objetivo consiste en avanzar continuamente hacia la zona derecha del mapeado, en cuyo extremo nos encontraremos con el inevitable enemigo de final de fase. No demasiado original ¿verdad?... bueno, tal vez sí, a menudo las apariencias engañan.

Increíbles sorpresas

Lo que hace a «Thunder Jaws» realmente divertido y destacable, comparado con otros juegos de su mismo estilo, es la continua aparición del factor sorpresa a lo largo del desarrollo de la partida. Desde detalles irrelevantes aunque destacables como la aparición de animaciones en los decorados de fondo —como la máquina de fabricar mutantes o la gigantesca pantalla de vídeo en la que podremos contemplar a la bella villana—, a otros mucho más importantes como son la existencia de trampas ocultas, colectores de agua en los que la corriente nos arrastra a toda velocidad, dispositivos láser sumamente peligrosos, bidones con residuos que al ser destruidos liberan su mortífera carga y toda una serie de detalles que contribuyen a lograr mantener nuestro interés igual de elevado desde el principio hasta el final de la partida.

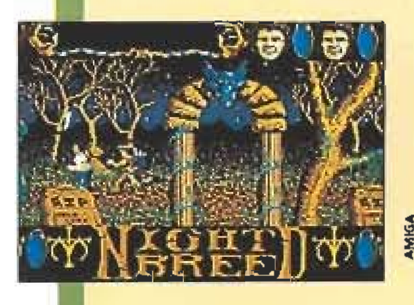
Como único factor negativo a mencionar podemos hablar de la quizás excesiva dejadez con que han sido realizadas las animaciones de algunos personajes, entre ellos la del propio protagonista. Por lo demás, buenos gráficos y sonidos, excelente jugabilidad y emoción por todo lo alto. Un combinado auténticamente infalible. ■

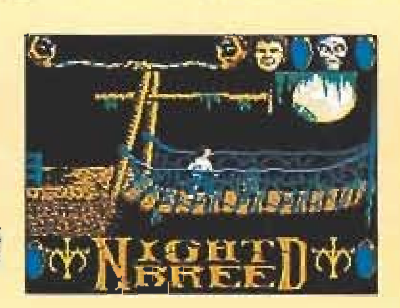
J.E.B.

LA ESPÍA QUE ME AMÓ — SPECTRUM

```
  13 BORDER 6: PAPER 7: INK 0: C
LEAR 25191
  14 PRINT "CARGADOR S.W.L.M  An
tonio/Jose  Dos Santos"''
  15 PRINT " Carga la cinta del
juego origi-nal ~LA ESPIA QUE ME
 AMO~. Este cargador te dara VID
AS INFINITASpara todas las fases
."
  20 LOAD ""SCREEN$ : PRINT AT 2
,0: LOAD ""CODE
  25 POKE 35093,195: POKE 35094,
216: POKE 35095,137: LET a=35288
: POKE a,205: POKE a+1,203: POKE
 a+2,131: POKE a+3,175: POKE a+4
,50: POKE a+5,89: POKE a+6,141:
POKE a+7,195: POKE a+8,24: POKE
a+9,137:::: REM Vidas infinitas
  27 POKE 35055,99: REM  99=No.
de vidas
  30 RANDOMIZE USR 29951
```

RAZAS DE NOCHE — SPECTRUM






```
  10 REM Cargador NightBreed
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-90
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 29999
  40 LET sum=0: FOR n=60000 TO 6
0096: READ a: POKE n,a: LET sum=
sum+a: NEXT n: IF sum<>11362 THE
N PRINT "Error en los data!": ST
OP
  50 PRINT "Vidas infinitas para
 NightBreed"'"Inserta cinta orig
inal...": PAUSE 150: INK 0: POKE
 23624,0: POKE 23417,84: CLEAR
  60 LOAD ""SCREEN$ : PRINT AT 2
,0: LOAD ""CODE 30000: RANDOMIZE
 USR 60000
  70 DATA 33,105,234,34,102,117,
195,48,117,33,119,234,17,182,194
 1,74,0,237,176,195,64,156,243,2
13
  80 DATA 221,229,62,255,55,20,8
,21,62,15,211,254,205,98,5,62,0,
211,254,221,225,193,208,33,0
  90 DATA 128,167,237,66,32,38,2
21,126,0,254,58,32,27,221,126,1,
254,84,32,20,221,126,2,254,234
 100 DATA 32,13,221,126,3,254,61
,32,6,221,54,3,167,24,4,221,35,2
4,218,175,55,201
```

RAZAS DE NOCHE — AMIGA

```
REM Cargador NightBreed
REM Pedro José Rodriguez 3-10-90
CLS:DIM c%(300):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>1828422& THEN PRINT"Error en los data!":END
PRINT"Inserta el disco 1 de 'NightBreed'"
PRINT"y podras jugar con vidas infinitas":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0007,0000,45FA,0206,2649,12D8,B5C8,66FA,4ED3,2C79,0000
DATA 0004,41FA,0030,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41
DATA 0052,0839,0004,00BF,E001,66F6,23FC,00FC,0002,0000,0080,4E40,48E7,0082
DATA 2C79,0000,0004,42AE,002E,41FA,0012,216E,FE3A,0002,2D48,FE3A,4CDF,4100
DATA 4E75,4EB9,FFFF,FFFF,0C94,444F,5300,66F0,2D7A,FFF2,FE3A,2F09,203C,0000
DATA 9A00,223C,0001,0002,4EAE,FF3A,23C0,0000,0000,225F,2340,0028,237C,0000
DATA 9A00,0024,237C,0000,2C00,002C,337C,0002,001C,4EAE,FE38,42A9,0024,337C
DATA 0009,001C,4EAE,FE38,4FF9,0008,0000,4DFA,000A,23CE,0000,0080,4E40,46FC
DATA 2700,49F9,00BF,E001,4BF9,00BF,D000,4DF9,00DF,F000,3D7C,7FFF,0096,3D7C
DATA 7FFF,009A,3D7C,7FFF,009C,4A2D,0D00,1B7C,0083,0D00,3D7C,C020,009A,3D7C
DATA 8740,0096,3D7C,4200,0100,3D7C,0088,0102,3D7C,0000,0104,3D7C,0032,0092
DATA 3D7C,00CA,0094,3D7C,3C7A,008E,3D7C,04CA,0090,2D7C,0006,0006,0108,46FC
DATA 2100,2079,0000,0000,41E8,0020,43F9,0007,6C46,223C,0000,031F,7009,22D8
DATA 51C8,FFFC,43E9,0006,51C9,FFF2,2079,0000,0000,43EE,0180,700F,32D8,51C8
DATA FFFC,2079,0000,0000,D1FC,0000,8400,43F9,0000,0430,203C,0000,0580,22D8
DATA 51C8,FFFC,41FA,001E,43F9,0000,0380,23C9,0000,0D94,45FA,0058,12D8,B5C8
DATA 66FA,4EF9,0000,0434,33FC,03E8,00DF,F180,23C8,0000,0000,41F9,0000,2400
DATA B1FC,0007,0000,641C,0C58,5379,66F2,0C58,0000,66EC,0C58,024A,66E6,213C
DATA 4E71,4E71,313C,4E71,4279,00DF,F180,2079,0000,0000,4EF9,0000,2400,*
```

SHADOW OF THE BEAST II — AMIGA

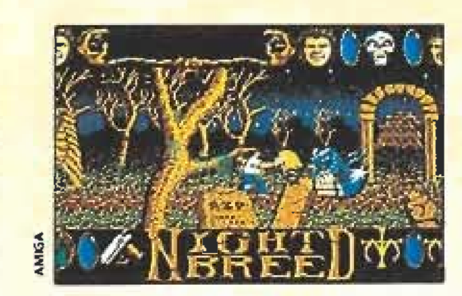
```
REM Cargador Shadow of the Beast II
REM Pedro Josè Rodriguez 6-10-90
CLS:DIM c%(256):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>1100769& THEN PRINT"Error en los data!":END
PRINT"Inserta el disco 1 de 'Shadow of the beast II'"
PRINT"y podràs jugar con inmunidad":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0007,F000,45FA,00F8,2649,12D8,B5C8,66FA,4ED3,2C79,0000
DATA 0004,41FA,0030,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41
DATA 0052,0839,0004,00BF,E001,66F6,23FC,00FC,0002,0000,0080,4E40,48E7,0082
DATA 2C79,0000,0004,42AE,002E,41FA,0012,216E,FE3A,0002,2D48,FE3A,4CDF,4100
DATA 4E75,4EB9,FFFF,FFFF,0C94,444F,5300,66F0,2D7A,FFF2,FE3A,41FA,0010,397C
DATA 4EF9,00CC,2948,00CE,4EEC,000C,41FA,0016,33FC,4EF9,0007,0058,23C8,0007
DATA 005A,4EF9,0007,0000,0C79,43F8,0007,0048,6614,23D8,0000,00C6,41F9,0004
DATA 6D2C,43F9,0000,06B0,6012,4279,0000,00CA,41F9,0004,6C2C,43F9,0000,0676
DATA 45F9,0000,0256,228A,34FC,23FC,24FC,7000,7000,24C8,34FC,4EF9,24FC,0004
DATA F000,4EF9,0000,02B0,*
```

MIDNIGHT RESISTANCE — AMIGA

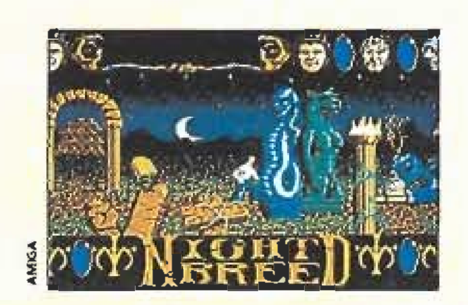
```
DIM C%(98):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6004
FOR I=0 TO 97:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>33383180& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "CREDITS INFINITOS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(71)=V
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(74)=V
INPUT "LLAVES INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(77)=V+6
INPUT "MUNICION INFINITA (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(83)=V+6
INPUT "INMUNIDAD (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(89)=V+10
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'MIDNIGHT RESISTANCE' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,3A,43F8,300,2D49,2E,303C,84,12D8,51C8,FFFC,41EE,22,7016
DATA 4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,52,839,4,BF,E001,66F6,21FC,FC,2,20,41FA,E
DATA 216E,FE3A,2,2D48,FE3A,4E75,4EB9,0,0,C69,400,2E,660E,2057,317C,4EF8,19A
DATA 317C,32E,19C,4E75,2057,117C,1,35,117C,41,61,317C,4EF8,92,317C,34A,94
DATA 4E75,4EB8,42A,117C,4A,22A,117C,4A,4EE,117C,60,9AA,317C,6002,9CA,317C
DATA 4E71,2438,317C,4E71,2426,13FC,60,1,26A,13FC,60,1,2C8,4ED0
```

RAZAS DE NOCHE — AMSTRAD

```
10 REM Cargador NightBreed
20 REM Pedro Jose Rodriguez 30-9-90
30 MODE 1:CALL &BD37:MEMORY &3FFF:sum=0:
RESTORE:FOR n=&A000 TO &A068:READ a$:byt
e=VAL("&"+a$):POKE n,byte:sum=sum+byte:N
EXT:IF sum<>11950 THEN PRINT"Error en lo
s data!":END
40 PRINT"Vidas infinitas para NightBreed
":PRINT"Inserta cinta original...":FOR n
=1 TO 1500:NEXT
50 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,2:INK 2
,6:INK 3,25
60 CALL &A000:LOAD"!",&4000:CALL &A010
70 DATA 21,30,75,11,AF,12,3E,21,CD,A1,BC
,30,F3,C3,30,75,21,19,A0,22,9C,40,C3,0,4
0,3E,C3,21,30,A0,32,A9,5F,11,0,B8,1,39,0
,ED,53,AA,5F,ED,B0,C3,84,3
80 DATA DD,E5,3E,FF,37,CD,24,B7,DD,E1,D0
,DD,7C,FE,C0,28,26,DD,7E,0,FE,3A,20,1B,D
D,7E,1,FE,DA,20,14,DD,7E,2,FE,B5,20,D,DD
,7E,3,FE,3D,20,6,DD,36,3,A7,18,4,DD,23,1
8,D4,37,C9
```

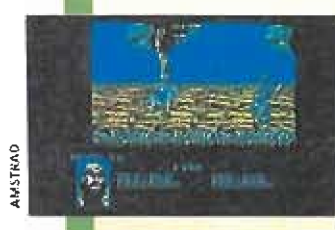


AMIGA



AMIGA

DYNASTY WARS — COMMODORE 64


AMSTRAD


AMSTRAD

```
7 POKE53281,1:POKE53280,1:POKE646,5:PRINTCHR$(147)
8 FORN=272TO316:READA:POKEN,A:S=S+A:NEXT
9 IFS<>04991THENPRINT"ERROR EN  DATAS":END
10 INPUT"CREDITOS INFINITOS (S/N)";A$:IFA$="N"THENP
OKE303,44
11 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOK
E308,44
12 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TECLA"
13 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""THEN13
14 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
15 DATA32,165,244,169,24,141,208,8,169,57,141,209,8
,76,16,8,169
16 DATA45,141,203,60,169,1,141,204,60,76,4,59,169,1
73,141,252,167
17 DATA169,96,141,117,152,76,0,106,74,68,83
```

LAST NINJA 2 — AMIGA

```
REM **********************************************************************
REM *  CARGADOR 'LAST NINJA 2' (AMIGA) - (C) 1990 TONI VERDU - MICROMANIA  *
REM **********************************************************************
DIM C%(139):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6006
FOR I=0 TO 138:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>62830082& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "NIVEL INICIAL (1-7) ";N:IF (N>0) AND (N<8) THEN C%(115)=N-1
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(67)=V+12
INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(103)=V
INPUT "TIEMPO INFINITO (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(77)=V
INPUT "ENEMIGOS MUERTOS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(92)=V-2
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'LAST NINJA 2' EN LA UNIDAD DF0:"
C%(111)=C%(115)+49:C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,3A,43F8,300,2D49,2E,303C,DA,12D8,51C8,FFFC,41EE,22,7016
DATA 4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,52,839,4,BF,E001,66F6,21FC,FC,2,6C,41FA
DATA 2A,20AE,FF3C,41FA,1C,2D48,FF3C,41FA,C4,20B8,20,41FA,94,21C8,20,42B8,0
DATA 4E75,21C0,8,4EB9,0,0,C78,1BC,A,6604,21C0,0,4E75,41FA,38,21C8,1076,13FC
DATA 4A,0,C1C4,13FC,4A,0,CC9E,4278,6674,33FC,4E71,0,8122,33FC,4EB9,0,BE3C
DATA 41FA,30,23C8,0,BE3E,4EF8,604,4279,6,CB4A,4A39,1,6D1E,6610,4A79,6,CAEA
DATA 6608,33FC,15E,6,CADE,4EF9,0,D280,13FC,31,0,EFA4,33FC,0,6,CAE0,4E75,2F08
DATA 4AB8,0,671C,2078,0,C68,4446,190,6610,42B8,0,317C,4EF8,76,317C,33E,78
DATA 205F,4EF9
REM  Para terminar ciertos niveles es necesario completar los anteriores.
REM  La opcion Nivel Inicial permite ver todos los niveles de forma rapida,
REM pero es aconsejable empezar por el primero para no tener problemas.
```

SHADOW WARRIORS — AMSTRAD

```
10 'Cargador Para "SHADOW WARRIORS" Vers
ion ORIGINAL
20 'AMSTRAD-Cinta  realizado por C.H.A.B
 para "Micromania"
30 MODE 1:INK 0,0:INK 1,12:INK 2,6:INK 3
,25:BORDER 0:CHECK=0
40 FOR X=&3000 TO &3040:READ A$:A=VAL("&
"+A$):CHECK=CHECK+A:POKE X,A:NEXT
50 FOR X=&6458 TO &678C:READ A$:A=VAL("&
"+A$):CHECK=CHECK+A:POKE X,A:NEXT
60 IF CHECK<>98674 THEN SOUND 1,400,15,1
5:PRINT "ERROR EN DATAS":END
70 POKE &A9F5,0:POKE &A9F6,&1E:POKE &A9F
7,&2A:POKE &A9F8,&28:POKE &A9F9,&22:POKE
 &A9FA,&DD
80 LOCATE 12,1:PRINT"Ya tienes POKES":LO
CATE 1,24:PRINT "INSERTA SHADOW W. Y PUL
SA UNA TECLA":CALL &BB18:CALL &BD37
90 MODE 0:CALL &3032
100 DATA DD,21,FA,A9,11,97,00,CD,55,A6,C
3,3B,AA,3E,00,32,DF,FC,C3,FE,BC,3E,C0,32
,E7,92,3E,93,32,E8,92,01,09,00,21,0D,30,
11,C0,93,ED,B0,C3,00,92,00,00,00,00,00,F
3,01,39,03,11,58,A4,21,58,64,ED,B0,C3,00
,30
110 DATA ED,B8,C3,29,AA,00,1C,06,02,01,1
8,14,08,0A,0C,0F,10,12,07,0B,03,00,00,06
,F6,AF,ED,79,DD,77,00,DD,2B,18,F9,D1,08,
FE,01,06,7F,3E,10,ED,79,3E,54,ED,79,D9,E
1,D9,D8,D9,C3,00,00,3D,20,FD
120 DATA A7,24,C8,06,F5,ED,78,A9,E6,80,2
8,F5,06,7F,3E,10,ED,79,79,2F,4F,D9,7D,3C
,E6,0F,6F,F6,20,D9,17,ED,79,37,C9,3D,20,
FD,A7,24,C8,06,F5,ED,78,A9,E6,80,28,F5,0
6,7F,3E,10,ED,79,79,2F,4F,1F
130 DATA 3E,2A,17,ED,79,37,C9,06,F6,3E,1
0,ED,79,D9,E5,2E,00,D9,21,7F,A4,E5,06,F5
,ED,78,E6,80,4F,CD,91,A4,30,FB,21,15,04,
10,FE,2B,7C,B5,20,F9,3E,0A,CD,91,A4,30,E
A,26,C4,3E,1C,CD,91,A4,30,E1
140 DATA 3E,DA,BC,38,F2,26,C4,3E,1C,CD,9
1,A4,30,D3,3E,DA,BC,38,E4,FD,21,F6,A9,FD
,6E,00,26,C4,3E,1C,CD,91,A4,30,BE,3E,D7,
BC,30,DD,2C,20,EF,26,70,3E,1C,CD,91,A4,3
0,AD,3E,1C,CD,91,A4,30,A6,7C
150 DATA FE,CD,30,0E,FE,9C,30,CF,FD,23,F
D,7D,FE,FA,20,CB,18,C5,3E,0B,26,80,2E,08
,3E,0B,18,02,3E,09,CD,B7,A4,D0,3E,0B,CD,
B7,A4,D0,3E,9F,BC,CB,15,26,80,D2,64,A5,3
E,1D,BD,C2,6F,A4,00,AF,08,26
160 DATA A1,2E,01,FD,21,00,AC,3E,04,18,1
7,3E,3F,AD,C6,7F,DD,77,00,DD,23,1B,26,A1
,2E,01,2E,01,3E,01,18,02,3E,09,CD,B7,A4,
D0,3E,0B,CD,B7,A4,D0,3E,C0,BC,CB,15,26,A
1,D2,A4,A5,08,AD,08,7A,B3,20
170 DATA CE,C3,7B,A4,3E,3F,AD,C6,7F,DD,7
7,00,DD,23,1B,2E,02,3E,04,26,B3,CD,41,A6
,D0,FD,7E,04,B7,28,5A,69,01,00,7F,00,00,
00,FD,4E,00,FD,46,01,DD,21,00,00,DD,09,4
D,3E,01,2E,02,26,B3,CD,41,A6
180 DATA D0,3E,7F,BD,28,03,32,F5,A9,2E,0
2,3E,08,26,B3,CD,41,A6,D0,FD,5E,02,FD,56
,03,69,01,05,00,FD,09,4D,7B,B2,26,A1,2E,
01,3E,01,C2,A6,A5,11,7B,A4,ED,53,C2,A5,1
1,A9,A5,D5,ED,5B,27,AA,C3,15
190 DATA 30,3E,06,00,00,18,B6,3E,0D,CD,B
7,A4,3E,10,CD,B7,A4,D0,3E,DB,BC,CB,15,26
,B3,D2,3F,A6,C9,CD,D7,A4,21,00,80,06,FF,
C5,1E,00,4B,16,FF,06,F5,ED,78,E6,80,A9,2
8,50,1C,79,2F,E6,80,4F,15,C2
200 DATA 63,A6,73,23,C1,10,E2,21,00,00,1
1,32,80,06,32,C5,1A,06,00,4F,09,13,C1,10
,F6,E5,21,00,00,11,CD,80,06,32,C5,1A,06,
00,4F,09,13,C1,10,F6,C1,7C,B7,20,13,A7,E
D,42,01,32,00,A7,ED,42,D8,09
210 DATA 01,CD,FF,A7,ED,42,D0,3C,32,F5,A
9,C9,00,00,C3,72,A6,3E,01,CD,0E,BC,21,99
,A7,CD,31,A7,3E,01,CD,72,BB,3E,0D,CD,6F,
BB,21,A9,A7,CD,80,A7,06,02,0E,0D,3E,10,C
D,5A,A7,3E,04,CD,72,BB,3E,03
220 DATA CD,6F,BB,21,C2,A7,CD,80,A7,3E,0
B,CD,72,BB,3E,11,CD,6F,BB,21,BA,A7,CD,80
,A7,06,0C,0E,11,3E,07,CD,5A,A7,3E,0E,CD,
72,BB,3E,04,CD,6F,BB,21,8B,A8,CD,80,A7,3
E,16,CD,72,BB,3E,03,CD,6F,BB
230 DATA 21,7C,A9,CD,80,A7,21,89,A7,AF,F
5,46,48,23,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,10,20
,F1,06,00,48,CD,38,BC,1E,06,06,F5,ED,78,
1F,38,FB,ED,78,1F,30,FB,1D,20,F1,F3,C9,2
1,00,C0,0D,CB,21,05,28,06,11
240 DATA 50,00,19,10,FD,09,06,02,4F,CB,2
1,C5,E5,36,FF,0D,23,20,FA,E1,7C,C6,08,67
,C1,10,F0,C9,7E,B7,C8,CD,5A,BB,23,18,F7,
00,1A,14,06
```

GHOULS'N'GHOST — AMSTRAD






```
10 REM Cargador Ghouls 'n' ghosts
20 REM Pedro Jose Rodriguez 25-11-89
30 MODE 1:MEMORY &3FFF:CALL &BD37:lin=90
:dir=&9530:GOSUB 80:lin=420:dir=&BF00:GO
SUB 80
40 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF56,&A7
50 INPUT"Tiempo infinito";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF5B,0
60 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
70 MODE 0:LOAD"!",&4000:BORDER 0:FOR n=0
 TO 15:READ a:INK n,a:NEXT:CALL &BD19:CA
LL &BF00
80 READ a$:IF a$="*"THEN RETURN ELSE REA
D con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:byte=VA
L("&"+MID$(a$,n,2)):POKE dir,byte:sum=su
m+byte:dir=dir+1:NEXT:IF sum=con THEN li
n=lin+10:GOTO 80 ELSE PRINT"Error en la
linea"lin:END
90 DATA F3DD21E3922100C006C8,1301
100 DATA DD7500DD23DD7400DD23,1187
110 DATA 7CC6086730041150C019,799
120 DATA 10EA31E3923E1006F6ED,1239
130 DATA 792632069C3E16CD2D96,855
140 DATA 30F53EC6B830F02520EF,1333
150 DATA 06C9CD319630E678FED4,1475
160 DATA 30F4CD319630DC00DD21,1218
170 DATA 8D94110200ED5F06122E,710
180 DATA 017806D7CD2D96D20000,952
190 DATA 3EE7B8CB153E00003E15,846
200 DATA D28C953A8C9485328C94,1316
210 DATA 653AF697AAABDDACDDAD,1684
220 DATA ADDD77000609CB63280D,883
230 DATA 3AF697C654839232F697,1461
240 DATA 0505053AF697C60032F6,964
250 DATA 97DD231B7AB3C28995C3,1410
260 DATA EE95111B96ED53DA9581,1397
270 DATA 0601D17AB3C8DDE1189B,1342
280 DATA 2A8D9411040ED52C200,941
290 DATA 0021099622DA95DDE111,1056
300 DATA 50000601C38995D17AB3,1078
310 DATA CADC95D5DDE113115000,1346
320 DATA 0603C38995D17AB3C8DD,1421
330 DATA E1212D97000000230603,498
340 DATA C38995CD4196D0C33496,1506
350 DATA 7BE607CA3A963E00C33F,1090
360 DATA 963E133D20FDA704C83E,1010
370 DATA F5DBFF1FC8A9E64028F3,1696
380 DATA 792F4F3E000000C35C96,746
390 DATA 37C97C218B948623BEC2,1253
400 DATA 00000000000000000000,0
410 DATA *
420 DATA F3211FBF117194011E00,807
430 DATA EDB03EC3213DBF326896,1259
440 DATA.2269963E4C32F697C330,1117
450 DATA 9580FF00000E00799452,897
460 DATA FD52FD52FD52FD180000,1282
470 DATA 5B00005E96D070000000,655
480 DATA 40F30100F6ED49018C7F,1132
490 DATA D93100C021AB8A11DBA3,1199
500 DATA 01DC82EDB83E3D324B31,1069
510 DATA 3E0132D154C3C02E0000,839
520 DATA *
530 DATA 0,2,11,20,3,6,15,9,18,24,26,0,0
,0,1,26
```

VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA — PC

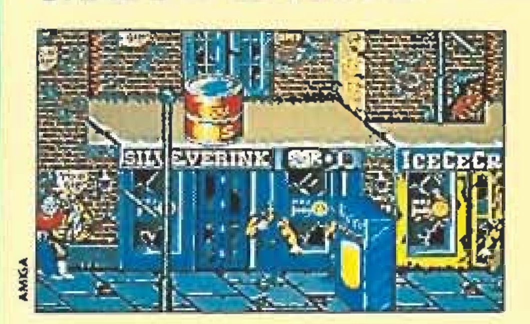
```
10 ' ---------------------------------------------------------------------
20 ' Cargador VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA CGA/HERCULES por Jesús Prez Sicilia
30 ' ---------------------------------------------------------------------
40 '
50 NB = 60: NL = NB / 20: A=10: B=11: C=12: D=13: E=14: F=15
60 COLOR 6, 0, 0: CLS
70 LOCATE 1, 20: COLOR 7: PRINT "Cargador   VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA": COLOR
 6
80 LOCATE 3, 21: COLOR 2: PRINT "(C) Jesús Prez Sicilia  Almería 1990": COLOR 6
90 DIR = 0: DEF SEG = &H9000: OFFSET = 0
100 GOSUB 110: NB = 480: NL = NB / 20: DIR = &H100: GOSUB 110: GOTO 230
110 LOCATE 12, 36: PRINT "ESPERE ..."
120 FOR W1 = 1 TO NL
130 CHECKSUM = 0: Z = 1: READ L$, SUMA
140 FOR W2 = 1 TO 39 STEP 2
150 B1$ = MID$ (L$,Z,1): B2$ = MID$ (L$,Z+1,1): Z = Z + 2
160 A1 = ASC(B1$): A2 = ASC(B2$)
170 NIB1 = A1+48*(A1<58)+55*(A1>57): NIB2 = A2+48*(A2<58)+55*(A2>57)
180 BYTE = NIB1 * 16 + NIB2: CHECKSUM = CHECKSUM + BYTE: POKE DIR, BYTE: DIR = D
IR + 1
190 NEXT W2
200 IF CHECKSUM <> SUMA THEN CLS: LOCATE 12, 29: PRINT "ERROR EN DATAS": LOCATE
22, 1: STOP
210 NEXT W1
220 RETURN
230 LOCATE 12, 1: PRINT "Introduce un disco virgen sin protección contra escritu
ra"; CHR$(13); "en la unidad A: y pulsa una tecla...": X$ = INPUT$(1)
240 CALL OFFSET
250 PRINT: PRINT: PRINT: PRINT "Creado fichero VIAJEC.COM. Para jugar teclea 'VI
AJEC' y pulsa <INTRO> ...": PRINT: PRINT
260 SYSTEM
270 '
280 DATA "551E510E1FB900008D163000B8013CCD21A32E00", 1329
290 DATA "8B1E2E00B9D301BA0001B440CD218B1E2E00B43E", 1738
300 DATA "CD21591F5DCB0000766961 6A65632E636F6D0000", 1645
310 DATA "0E1F8D168802B409CD21B408CD218D16C002B800", 1740
320 DATA "3DCD21A384028CC8050001A38501A3C601A38202", 1896
330 DATA "A3D6018B1E84021E8ED8B96A73BA0001B43FCD21", 2143
340 DATA "1E071F8B1E8402B43ECD21B8909026A3020226A2", 1728
350 DATA "040226A3390226A23B0226C606F857EAB8870126", 1699
360 DATA "A3FC578CC826A3FE578D36CE02BF42028D16D302", 2422
370 DATA "8BCA8D16CE0229D1F3A4EA00010000501E068BCD", 2064
380 DATA "57F3A45F8CC88ED8A185018EC026C6066001EAB8", 2673
390 DATA "C80126A361018CC826A3630126C6062702EAB8D8", 2058
400 DATA "0126A328028CC826A32A02071F5857EA00580000", 1364
410 DATA "A07B0F3CFF74F92EA2CD02EA670100001E8CC88E", 2243
420 DATA "D88A0ECD02A185018ED8A13002BED880F9317417", 2362
430 DATA "80F932741B80F933745480F934746980F935746F", 2505
440 DATA "EB7390C7069109EB1BEB6A90C706352A9090C706", 2393
450 DATA "372A9090C7065004C645C7065204131BC7065404", 1571
460 DATA "EB1DC6061109C3C706801DEB0BC706FB1DEB17C7", 2239
470 DATA "064E22EB21C7064723EB0BEB2C90B0C3A22A0EC7", 2154
480 DATA "061111EB0DA23C13A25B13A2EF15A29217EB1290", 1951
490 DATA "B0C3A24A03A26204EB0790C7067703EB1D1F8ED2", 2234
500 DATA "BC0000EA2C020000000000000D0A0A496E74726F", 1025
510 DATA "6475636520446973636F203120656E20756E6964", 1735
520 DATA "616420413A2079207075 6C736120756E61207465", 1691
530 DATA "636C612E2E2E2024613A6D656E752E636F6D0000", 1467
540 DATA "0000B8A01F50C300000000000000000000000000", 0650
```

P47 — AMIGA

```
DIM C%(82):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6004
FOR I=0 TO 81:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>26667383& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "NIVEL INICIAL (1-8) ";N:IF (N>0) AND (N<9) THEN C%(74)=N
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(67)=V
INPUT "INMUNIDAD (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(70)=V
INPUT "CONSERVAR ARMAS AL MORIR (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(76)=V
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'P47' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,3A,43F8,300,2D49,2E,303C,64,12D8,51C8,FFFC,41EE,22,7016
DATA 4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,52,839,4,BF,E001,66F6,21FC,FC,2,20,41FA,E
DATA 216E,FE3A,2,2D48,FE3A,4E75,4EB9,0,0,2069,28,C50,444F,660C,217C,0,32E,6E
DATA 4EE8,C,4E75,23FC,0,33E,6,506,4EF9,6,0,33FC,600E,0,D1C4,11FC,4A,2DF8
DATA 31FC,4E75,2DD2,31FC,1,3F60,11FC,4A,2DDE,4EF9,2,6854
```

SHADOW WARRIORS

AMIGA






```
REM ***********************************************************************
REM * CARGADOR 'SHADOW WARRIORS' (AMIGA) - (C) 1990 TONI VERDU - MICROMANIA *
REM ***********************************************************************
DIM C%(112):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6002
FOR I=0 TO 111:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>64179385& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "NIVEL INICIAL (1-6) ";N:IF (N>0) AND (N<7) THEN C%(109)=N-1
INPUT "TIEMPO INFINITO (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(79)=V+8
INPUT "CREDITS INFINITOS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(85)=V+4
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(89)=V
INPUT "INMUNIDAD (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(91)=V+2
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'SHADOW WARRIORS (1)' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,3A,43F8,100,2D49,2E,303C,A0,12D8,51C8,FFFC,41EE,22,7016
DATA 4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,52,839,4,BF,E001,66F6,21FC,FC,2,20,41FA,E
DATA 216E,FE3A,2,2D48,FE3A,4E75,4EB9,0,0,2069,28,C50,444F,66EE,317C,12A,F6
DATA 4EE8,C,41FA,14,43F8,200,303C,5F,12D8,51C8,FFFC,4EF8,200,31FC,20A,390
DATA 4EF8,300,33FC,214,1,5F12,6040,31FC,200,6910,103C,4A,31FC,4E71,741E,11FC
DATA 60,7428,11C0,12CA,11C0,1344,11C0,3C20,11FC,60,2EFC,41FA,1A,31FC,4EB9
DATA 106C,21C8,106E,31FC,4EB9,545A,21C8,545C,4EF8,41C,31FC,0,7A34,4E75
```

DYNASTY WARS

AMIGA

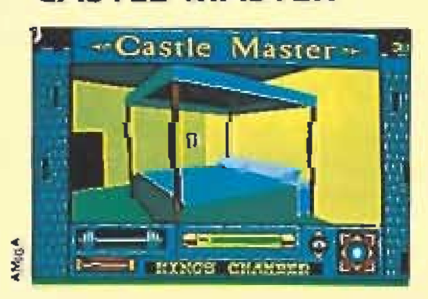
```
REM Cargador Dynasty Wars
REM Pedro Jose Rodriguez 20-7-90
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(256):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>1224274& THEN PRINT"Error en los data!":END
INPUT"Vidas infinitas";a$:IF FNn THEN c%(85)=&H600E
INPUT"Energia infinita";a$:IF FNn THEN c%(93)=&H601E
INPUT"Energia al maximo";a$:IF FNn THEN c%(109)=&H6016
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0007,0000,45FA,00F6,2649,12D8,B5C8,66FA,4ED3,2C79,0000
DATA 0004,41FA,0030,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41
DATA 0052,0839,0004,00BF,E001,66F6,23FC,00FC,0002,0000,0080,4E40,48E7,0082
DATA 2C79,0000,0004,42AE,002E,41FA,0012,216E,FF6C,0002,2D48,FF6C,4CDF,4100
DATA 4E75,4EB9,FFFF,FFFF,48F9,0300,0007,0000,2057,0C58,4EF9,6600,FFFA,0C90
DATA 0000,0800,6600,FFF0,43FA,0014,2089,4CF9,0300,0007,0000,2D7A,FFD0,FF6C
DATA 4E75,33FC,600E,0000,2734,33FC,600E,0000,2BCA,33FC,4E71,0000,6BBC,33FC
DATA 6008,0000,6BD0,33FC,4E71,0000,6C3E,33FC,6008,0000,6C52,41F9,0000,69E7
DATA 7003,43FA,0014,7209,10D9,51C9,FFFC,51C8,FFF2,4EF9,0000,0800,3235,302F
DATA 3235,3000,FAFA,*
```





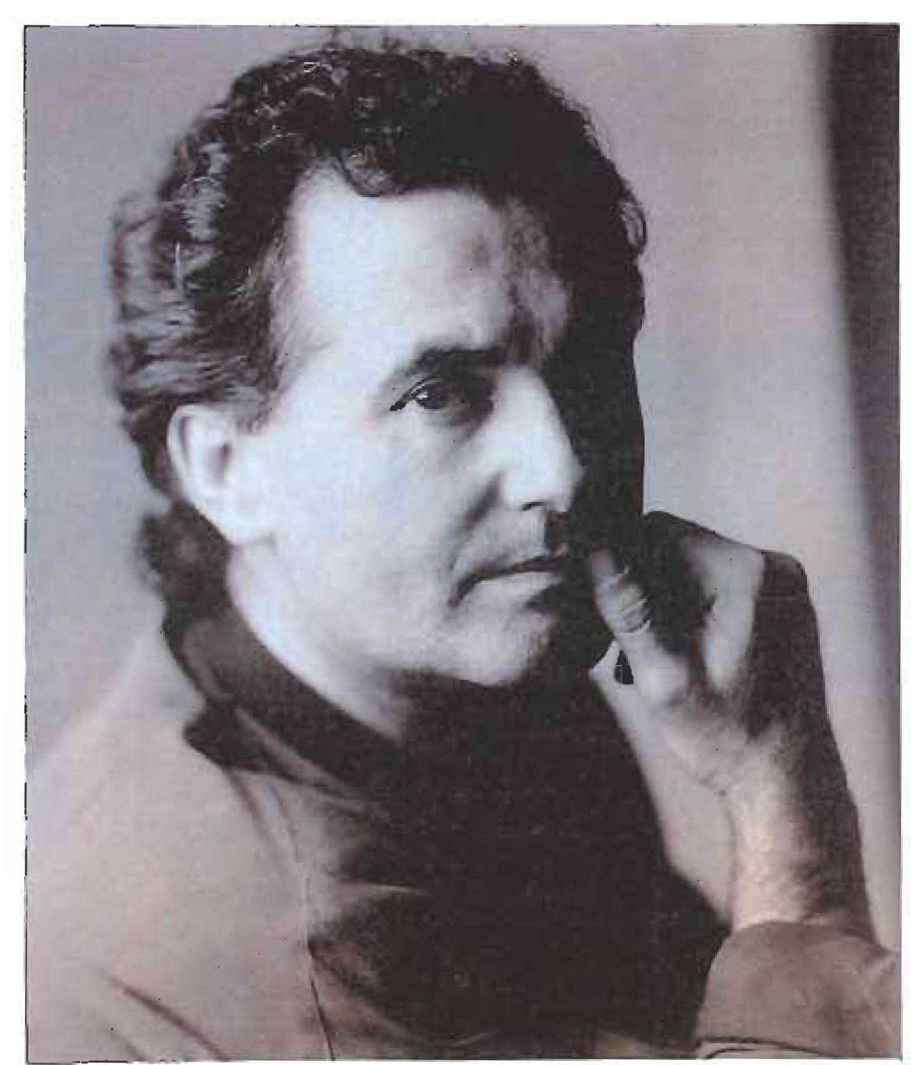
CASTLE MASTER

AMIGA






```
REM Cargador Castle Master
REM Pedro Jose Rodriguez 21-7-90
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(256):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>832821& THEN PRINT"Error en los data!":END
INPUT"Energia inicial al maximo";a$:IF FNn THEN c%(79)=&H6004
INPUT"Burbuja inicial al minimo";a$:IF FNn THEN c%(82)=&H6004
INPUT"Energia infinita";a$:IF FNn THEN c%(85)=&H6010
INPUT"Burbuja inmovil";a$:IF FNn THEN c%(94)=&H6016
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0007,F000,45FA,00CC,2649,12D8,B5C8,66FA,4ED3,2C79,0000
DATA 0004,41FA,0030,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41
DATA 0052,0839,0004,00BF,E001,66F6,23FC,00FC,0002,0000,0080,4E40,48E7,0082
DATA 2C79,0000,0004,42AE,002E,41FA,0012,216E,FEDC,0002,2D48,FEDC,4CDF,4100
DATA 4E75,4EB9,FFFF,FFFF,23C8,0000,0000,2057,0C90,2840,297C,6700,000A,2079
DATA 0000,0000,4E75,2D7A,FFE0,FEDC,D1FC,0000,0022,317C,0018,01B4,317C,0000
DATA 01CC,317C,6004,4754,317C,6004,574A,317C,4E75,7ADE,317C,4279,7774,91FC
DATA 0000,8000,317C,4279,0282,317C,4279,03C6,6000,FFB4,*
```



Hay maneras mejores de escapar

Víctor

HAY MANERAS MEJORES DE ESCAPAR.
VÍCTOR MANUEL.

Y TÚ ¿QUÉ OPINAS?

CARGADORES

SHADOW WARRIORS — SPECTRUM





SPECTRUM

```
  1 REM ***********************
  2 REM   Antonio Dos Santos
  3 REM     / Jose Dos Santos
  4 REM Cargador SHADOW WARRIOR
  5 REM  Spectrum 48K 1990
  6 REM ***********************
  7 CLEAR 27000: PRINT "CARGADO
R SHADOW WARRIORS"'''"Antonio/Jos
e Dos Santos": INPUT " Quieres V
IDAS INFINITAS? (s/n):";a$: INPU
T "Quieres ENERGIA INFINITA? (s/
n):";b$: INPUT "Quieres CREDITOS
 INAGOTABLES? (s/n):";c$
  8 PRINT ''''"Carga el juego o
riginal.": LOAD ""SCREEN$ : LOAD
 ""CODE 38000: RESTORE 10: LET s
=0: FOR f=38300 TO 38396: READ a
: POKE f,a: LET s=s+a: NEXT f
  9 IF s<>10371 THEN PRINT "Err
or en lineas DATA": BEEP 1,-5: S
TOP
 10 DATA 62,222,254,0,40,34,62,
24,50,155,218,62,0,50,108,215,50
,109,215,50,110,215,50,105,215
 20 DATA 50,106,215,50,107,215,
50,152,218,50,153,218,50,154,218
,62,223,254,0,40,8,62,24,50,146
 30 DATA 218,50,70,234,62,224,2
54,0,40,10,62,24,50,56,242,62,0,
50,189,242,33,240,149,17,120
 40 DATA 202,1,13,0,237,176,195
,151,253,65,78,84,79,78,73,79,32
,68,46,83,46,84
 50 IF a$="n" THEN POKE 38301,0
 60 IF b$="n" THEN POKE 38341,0
 70 IF c$="n" THEN POKE 38355,0
100 POKE 38111,156: POKE 38112,
149: RANDOMIZE USR 38000
```

LA ESPÍA QUE ME AMÓ — AMIGA



AMIGA



AMIGA

```
REM Cargador 'La espia que me amò'
REM Pedro Josè Rodriguez 7-10-90
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(173):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>1381938& THEN PRINT"Error en los data!":END
INPUT"Vidas infinitas";a$:IF FNn THEN c%(86)=&H6006
INPUT"Inmunidad en las fases 3 y 6";a$:IF FNn THEN c%(92)=&H602B
INPUT"Monedas infinitas";a$:IF FNn THEN c%(113)=&H6004
INPUT"Pintura infinita";a$:IF FNn THEN c%(116)=&H6004
INPUT"Humo infinito";a$:IF FNn THEN c%(119)=&H600A
INPUT"Misiles tierra-tierra infinitos";a$:IF FNn THEN c%(125)=&H6004
INPUT"Misiles tierra-aire infinitos";a$:IF FNn THEN c%(128)=&H6004
INPUT"Torpedos infinitos";a$:IF FNn THEN c%(131)=&H600A
INPUT"Làser infinito";a$:IF FNn THEN c%(137)=&H6004
INPUT"Municiòn infinita en las fases 3 y 6";a$:IF FNn THEN c%(140)=&H6004
INPUT"Anular fase 1";a$:IF FNn THEN c%(146)=&H6004
INPUT"Anular fase 2a";a$:IF FNn THEN c%(149)=&H6004
INPUT"Anular fase 2b";a$:IF FNn THEN c%(152)=&H6004
INPUT"Anular fase 3";a$:IF FNn THEN c%(158)=&H6004
INPUT"Anular fase 5";a$:IF FNn THEN c%(155)=&H6004
INPUT"Anular fase 6";a$:IF FNn THEN c%(161)=&H6004
PRINT:PRINT"En la cuarta fase,una vez hayas acertado la secuencia inicial,"
PRINT"los dos còdigos correctos son 039048 y 038022"
PRINT:PRINT"Nota:para evitar posibles cuelgues (no debidos al cargador sino"
PRINT"al propio programa),conviene desconectar la memoria adicional"
PRINT"(si la tienes) y evitar todas las secuencias de introducciòn"
PRINT"y demo pulsando la barra espaciadora"
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0007,F000,45FA,014E,2649,12D8,B5C8,66FA,4ED3,2C79,0000
DATA 0004,41FA,0030,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41
DATA 0052,0839,0004,00BF,E001,66F6,23FC,00FC,0002,0000,0080,4E40,48E7,0082
DATA 2C79,0000,0004,42AE,002E,41FA,0012,216E,FE3A,0002,2D48,FE3A,4CDF,4100
DATA 4E75,4EB9,FFFF,FFFF,0C94,444F,5300,66F0,2D7A,FFF2,FE3A,41FA,0010,397C
DATA 4EF9,003C,2948,003E,4EEC,000C,41FA,0012,33FC,4EF9,0001,00F4,23C8,0001
DATA 00F6,4E40,33FC,6008,0000,7DA0,303C,6004,33C0,0001,683C,33C0,0001,69F2
DATA 33C0,0001,6B52,33C0,0001,70BC,33C0,0001,72C0,33C0,0001,779C,33C0,0001
DATA 7E26,33C0,0000,DFC2,33C0,0001,06D6,33C0,0001,0686,33C0,0001,093C,33C0
DATA 0001,3FA8,33C0,0001,0658,33C0,0001,0BFA,33C0,0001,0F64,33C0,0001,5F62
DATA 33C0,0001,6C90,203C,33FC,0258,23C0,0000,D9FE,23C0,0000,E0A6,23C0,0000
DATA E40C,23C0,0000,F1FC,23C0,0000,E5D8,23C0,0000,F3CA,2079,0000,1508,23FC
DATA 0000,084C,0000,0004,4ED0,*
```



LA COMEDIA AMABLE MÁS TAQUILLERA

«PRETTY WOMAN»



«Pretty Woman», una comedia amable sin tantas pretensiones como otras películas que basan toda su fuerza en la espectacularidad y la acción sin respiro, lleva camino de convertirse en la más taquillera del año salvo sorpresas de última hora.

Sus protagonistas son dos tipos aparentemente enfrentados pero que a la hora de la verdad poseen muchos puntos en común: un financiero arrollador al que llaman «El Lobo de Wall Street» y una «empresaria del amor».

El primero introduce a la segunda en el fastuoso mundo de los consejos de administración y..., no podía ser de otra forma, se enamora de la «moderna Cenicienta».

El espectacular éxito económico de «Pretty Woman» se debe en un porcentaje muy elevado al gancho de sus protagonistas, el galán Richard Gere y Julia Roberts, que lleva camino de convertirse en la actriz mejor pagada de Hollywood. El chico guapo lleva ya a sus espaldas una larga carrera cinematográfica interpretando papeles diversos en películas más dispares todavía como «Soon», «Grease», «Yanquis», «American Gigolo», «Bent», «Oficial y Caballero», «Cotton Club» o «Asuntos sucios». Julia Roberts es más novata y su trabajo más conocido es «Magnolias de acero». El director de «Pretty Woman» es Garry Marshall y últimamente ha rodado películas como «Nada en común», «Un mar de líos» o «Eternamente amigas».

EL FAR WEST IBÉRICO

DINAMITA PA LOS POLLOS



Los componentes de Dinamita pa los Pollos desayunan todos los días con las fétidas y contaminadas aguas del Nervión. Sólo han visto las inmensas llanuras, las destartaladas cantinas mejicanas o vaqueros cantando sus penas de amor a la luna, en los «espagueti-western» de Sergio Leone, en los tebeos o en las películas de John Ford. Ellas hubieran querido ser Marilyn Monroe y ellos Robert Mitchum en «Río abajo». Ellos seguro que han soñado con «Johnny Guitar»; ellas seguro que se han visto muchas veces de cantineras de «saloon», de la chica que no deja desamparado al chico «solo ante el peligro».

Ya disponen de tres Lps en el mercado discográfico con títulos tan sugerentes como «No molestes a pa cuando está trabajando», «Purita Dinamita» y el recientemente editado «Sin rodeos». Es música tremendamente juvenil, un «pupurrí» muy particular de country y pop capaz de destilar estupideces tan grandes como «Toro Mecánico» y canciones tan «redondas» como «Pandilleros». Dinamita pa los Pollos a veces parece que vivieran en unos Estados Unidos que sólo existen ya en la imaginación de los guionistas de Hollywood, pero sus personajes son tan reconocibles, gracias a la mitología de los «mass media» que parecen andar por casa con bata guateada.

Mundo de juerga y alcohol, de chicos y velocidad, de hamburguesas con «ketchup» y bisontes extinguidos. Tipos duros y ojos morados, edad adolescente. A vivir que son dos días y a no pensar mucho en el desencanto amoroso. Dinamita pa los Pollos son algo atípico y colorista, tal vez el escape al contaminado aire que se respira todos los días. Así parecen haberlo entendido los «hordas» juveniles del país.

MÁS VALE MAÑA QUE FUERZA

«TESTIGO ACCIDENTAL»



Gene Hackman («Bonnie and Clyde», «French Connection», «Superman», «Missisipi Burning») y Anee Archer («Atracción Fatal») son los protagonistas de «Testigo Accidental», un «thriller» escrito y dirigido por Peter Hyans («El presidio») basado en una vieja película de la época en que todavía no se habían inventado los colorines en el cine («The Narrow Margin»). Ambos filmes son estimulantes, plenos de tensión e intriga, muy bien resueltos y con esa carga de realismo que hace creíble la presencia de una persona normal en una situación anormal y peligrosa, tan del agrado a escritores como Patricia Higsmith o cineastas como Hitchcock.

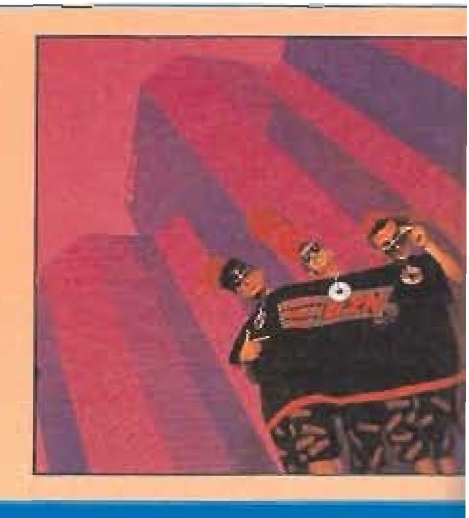
La trama es simple. El fiscal del distrito de Los Angeles, Robert Caulfield (Gene Hackman) muestra involuntariamente a una banda de gansters el paradero de Carol Hunnicut (Anne Archer). Lo grave es que ésta va a testificar contra ellos. Ambos escapan en un tren que se dirige a Vancouver con la mala suerte de que los perseguidores les siguen en el mismo tren. A partir de aquí, en un ambiente cerrado y agobiante, se desarrolla el mogollón del argumento. Robert y Carol se ven obligados a utilizar la maña para esquivar la fuerza de los delincuentes, en un lugar tan reducido como un tren que atraviesa las montañas Rocosas de Canadá a 200 kilómetros por hora.

RAP EN BARCELONA AUNQUE TE DUELA

BZN Y «PLENO BENEFICIO»

Alberto Rubio (Top Nize), Chus Ferrer (Dredd MC) y Mikel Molina (Beatsky) son BZN, salvo error u omisión, su primer disco grande es «Pleno beneficio». La prueba palpable de que el rap catalán empieza a interesar a las compañías discográficas tradicionales, después de haber iniciado la explotación del madrileño.

Admiradores de James Browne, Jungle Brothers, Tuff Crew o Duty Free, los chicos de BZN recrean un mundo particular que, al fin y al cabo es su ciudad, se



VIDA Y MUERTE DE LOS DINOSAURIOS



«THE WALL»



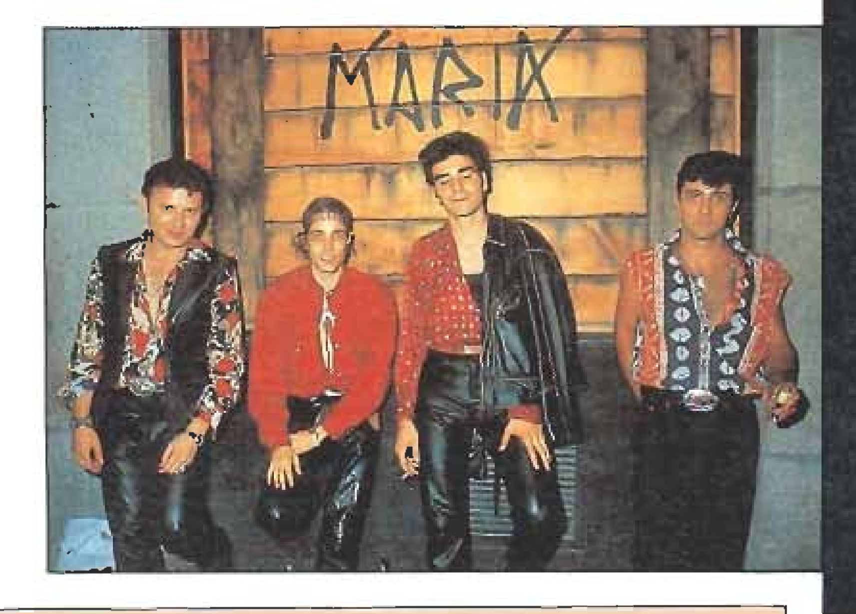
El pasado 21 de julio se celebró en el lugar donde estaba instalado el desaparecido muro de Berlín la mayor extravagancia cultural que el mundo del rock ha producido, hasta la fecha, en el siglo XX. Bajo la batuta de Roger Waters, ex-Pink Floyd, y con el acompañamiento de bastantes de los más famosos músicos del momento, se presentó «The Wall». Jamás una producción de este tipo había sido tan cara. Fue todo un símbolo.

El de la muerte de un «dinosaurio» como el muro de Berlín y el de la vida de otros «dinosaurios» como Roger Waters. El rock como espectáculo de masas, como negocio de virtuosistas y montaje publicitario en su máxima expresión.

Ahora se ha editado un doble álbum en España que recoge, con más o menos fidelidad, lo que allí ocurrió desde un punto de vista musical, aderezado con unas cuantas fotos de los protagonistas. Sobre el ambiente, sobre los cientos de miles de personas que allí se congregaron para ver caer el muro, volar helicópteros o sorprenderse con apabullantes juegos de luces es mejor echar mano del clip musical del evento o de las crónicas de los periodistas de todo el mundo que no se quisieron perder la fiesta.

«The wall» es una especie de ópera rock compuesta por Roger Waters cuando todavía era componente de Pink Floyd que se editó por primera vez en 1979 y de la que se han vendido alrededor de 19 millones de discos. Representada en directo en 31 ocasiones, contando con la de Berlín, fue llevada a la pantalla grande por el director Alan Parker, que rodó una película alabada en su día por la crítica y el público en proporción directamente proporcional a lo vacío y mediocre de sus imágenes. Toda la historia de «The wall» ha sido un desesperado y exitoso intento por pasar a la posteridad.

SWING COMO LOS DE ANTES



REY LUI

En Rey Lui todo es swing, ganas de bailar, be bop y rock and roll. Du du a para amenizar las fiestas y «casette» para el coche con el acelerador apretado a fondo. Letras de ahora para ritmos como los de antes. Este es su espíritu y este es el espíritu que se respira en su tercer Lp, «Velocidad», producido por Ollie Halsall y con dibujo de carpeta nacido de los pinceles de Victor Aparicio, «El Coyote». Misma onda, por lo tanto, que en sus anteriores trabajos, «Rey Lui» y «Un nudo en la garganta».

Raúl, Rafa, Manolo «Ardilla» y Justo con mucha marcha y un mundo poblado por Louis Amstrong, el jazz, los comics, Elvis, los coches, las fiestas y el rockabilly. Grabado a toda velocidad, con los instrumentos «en vivo» y después de una larga temporada de ausencia discográfica, este nuevo Lp de Rey Lui es «como los de antes», para que el cuerpo no pare y siga el compás, para emborracharse de swing y dar vueltas y vueltas alrededor de tu pareja

desarrolla en Barcelona.

Como su vida particular es similar a la de muchos «rappers» de Madrid, Bilbao, o Zaragoza, los localismos, los ídolos, los chistes o las historias que cuentan se generalizan y convierten en lugar común. Defensores de lo hispano, urbanos por supuesto, tan machistas como atribuye la leyenda al «movimiento», enemigos de las modas «hip hop», cronistas de su alrededor, BZN platican con descaro español con la misma intensidad que un negrata del Bronx grita en inglés.

Cuentan con la energía suficiente para moverse entre bloques de hormigón poniendo cara de asco al «yupi» y sueñan con chicas nada «estrechas». Lenguaje de la calle para intentar llegar a los lugares ocupados por la buena sociedad.

SIN PALABRAS

A TODA MAQUINA II



OP. THUNDERBOLT

Acción a tope en este juego, en el que serán necesarios todos tus reflejos, estrategias y destreza para conseguir salir vivo de esta guerrilla. No te pierdas la segunda parte de Operation Wolf.



CHASE H.Q.

Todo lo que soñaste hacer con un coche se hará ahora realidad. Estás al volante de un potentísimo coche de policía, pisa a fondo el acelerador y empieza la persecución. Intenta detenerlos o sacarlos de la carretera. No hay normas. Sólo tienes que alcanzarlos.



ALTERED BEAST

La bestia que hay dentro de ti ha despertado... Zeus se ha equivocado. Solamente un guerrero valiente e intrépido puede salvar a su querida hija Athena de las astutas garras de Nelfi, el malvado señor del mundo oculto. La bestia que hay en ti surge a la superficie para la batalla final.



GALAXY FORCE

El enemigo se llama a sí mismo EL IMPERIO DEL MAS ALLA y ahora ha atacado a JUNOS, la joya de la galaxia. La Federación del espacio debe terminar con esta malvada amenaza alienígena.

REGALO
20 SONY C.D. PORTATIL

Bases del concurso en Micromanía de enero



